Cthulhu 7e édition

LE JOUR DE LA BÊTE

LIVRET 8

ÉDITIONS SANS-DETOUR





Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Le Jour de la Bête

Une campagne dans L´Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Livret 8

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft
Maître de l'horreur
1890-1937

Pour la version Allemande
Pegasus Spiel
Rédaction : Heiko Gill
Auteurs de l'édition américaine : Keith Herber, Sam Johnson, Gary O'Connell et Lucya Szachnowski
Traduction : Robert Maier
Auteurs des nouveaux contenus : Bernhard Bihler, Heiko Gill, Benjamin Lutz, Moritz Röder, Tim Scharnweber et Carsten Schmitt
Cartes : Julia Silbermann
Documents : Julia Silbermann
Illustrations : Julia Silbermann, Heiko Gill
Relecture : Heiko Gill, Thomas Michalski
Correction : Dirk Friedrichs
Révision : Heiko Gill, Christan Hanisch
Mise en page : Christian Hanisch
Dessins : Christian Hanisch, Ralf Berszuck
Illustration de couverture : Ralf Berszuck et Mark Freier
Rédacteur en chef Cthulhu : Heiko Gill
Directeur de la publication : Jan Christoph Steines

Pour la version Française
Traduction : Brünhilde Lucas
Relectures : Fréderic Leroy, Julien Meyrat
Merci à tous les souscripteurs volontaires pour leur aide précieuse à la relecture de cet ouvrage.
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat
Fiches techniques et goodies : Vincent Lelavechef
Mise en page : Julien De Jaeger
Illustrations de couverture : Loïc Muzy
Illustrations interieures : Loïc Muzy et Jahwa 'Rero
Direction : Christian Grussi

Imprimé en Chine • What'z Games
ISBN : 978-2-37374-024-0 (édition Classique) 978-2-37374-025-7 (édition Prestige)
Edition & Dépôt légal : janvier 2018

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.
L'Appel de Cthulhu est copyright © Chaosium Inc., tous droits réservés. Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.

Toute similitude entre les personnages de *L'Appel de Cthulhu* et des personnes vivantes ou mortes serait pure coïncidence.
La reproduction ou le stockage du texte contenu dans ce livre par quelque méthode que ce soit (photographique, optique, électronique ou autre) en vue d'un bénéfice privé ou commercial est interdit.

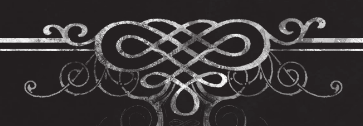
Table des matières

chapitre XVI

Les voix hors du temps



Où les investigateurs discutent avec Nophru-Ka en personne…



Investigation	05
Action	5/5
Exploration	0/5
Interaction	5/5
Mythe	5/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Chevronnés
Durée estimée	2-4h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Tout type d'investigateur
Époque	Août 1929

Chronologie

Ce scénario ne peut avoir lieu que si les investigateurs ont récupéré le foie de Nophru-Ka pendant le **chapitre XIV.** Il s'adresse à n'importe quel groupe d'investigateurs, pourvu qu'au moins l'un d'eux connaisse Paul ou Irène LeMond.

Implication des investigateurs

Les investigateurs se rendent volontairement à New York pour demander l'aide de Paul LeMond.

En quelques mots

Paul LeMond organise, pour les investigateurs, une séance de spiritisme permettant de contacter l'esprit de Nophru-Ka. Grâce au vase canope récupéré à San Francisco, l'invocation fonctionne, ce qui permet aux personnages de communiquer avec le prêtre. Il leur révèle notamment que le but ultime de la Confrérie est de réveiller la Bête à Gizeh le 22 septembre, avant de définitivement prendre l'avantage sur le médium et attaquer tous les participants. Les investigateurs vont devoir combattre le prêtre de Nyarlathotep sans tuer leur ami possédé. Parviendront-ils à trouver une solution avant que trop de vies ne soient perdues ?

Enjeux et récompenses

- **Découvrir l'objectif de la conspiration du Jour de la Bête.** En interrogeant Nophru-Ka, les investigateurs vont pouvoir connaître les plans de la Confrérie de la Bête. S'ils ont raté des indices en cours de chemin, cela peut être l'occasion pour eux de compléter leurs informations.
- **Sauver Paul LeMond.** Cette séance de spiritisme va mettre la vie du médium en grand danger, et les investigateurs devront trouver un moyen de la stopper avant qu'il ne soit trop tard.

Ambiance

Ce scénario est dans la pure tradition des films de possession et d'exorcisme. En guise d'inspirations, le gardien pourra aller chercher dans les longs-métrages suivants : *L'Exorciste* (William Friedkin, 1973), *Possession* (Andrzej Zulawski, 1981), *L'Exorcisme d'Emily Rose* (Scott Derrickson, 2005) ou *The Conjuring 2* (James Wan, 2016).

À l'affiche

Nophru-Ka

Les investigateurs vont pouvoir rencontrer leur adversaire, aussi mégalomane qu'extrêmement puissant.

Paul LeMond

Le célèbre médium va pouvoir à son tour aider les investigateurs, mais à quel prix ?

Ce chapitre fait également revenir une grande partie des personnages des chapitres I et IV : Irene LeMond, Robert Carrington, Cecillia Peters et Herbert Whitefield.

*Un médium de génie contre un prêtre qui veut dominer le monde ;
qui pourra supporter sans conséquence la rencontre
de ces deux puissants esprits ?*



La situation de départ du chapitre XVI

Les investigateurs, partis de San Francisco, sont vraisemblablement en route vers l'Égypte. Ils sont en possession du foie de Nophru-Ka, récupéré dans le **chapitre XIV ;** sinon, les événements de ce chapitre ne peuvent pas se dérouler.

Les investigateurs peuvent utiliser cet organe lors d'une séance avec Paul LeMond.
Le Gardien peut mettre en scène les sentiments suivants pour des moments d'émotions pendant la séance, voire des décès dramatiques :

- l'amour entre Irene LeMond et son fils
- l'amour entre Paul et Cecillia
- l'amitié entre Robert Carrington et les investigateurs
- la réconciliation entre Paul et Herb



Les personnes importantes de ce chapitre

Paul LeMond
Conduit la séance la plus importante de sa vie, mais peut-être aussi la dernière
Irene LeMond
Mère poule, elle sera peut-être la victime d'un esprit ancestral
Robert Carrington
Financier à l'amitié indéfectible, qui le paiera peut-être de sa vie
Cecillia Peters
« Scream-queen » qui aura cette fois de vraies raisons de hurler
Herbert Whitefield
Imprésario de Paul, qui pourra peut-être éponger ses dettes de son sang
Jack « Legs » Diamond
Gangster de haut vol et danseur hors pair

Les événements de ce chapitre
Pendant le séjour des investigateurs, ils revoient au Cotton Club d'anciennes connaissances. Lors d'une séance avec Paul LeMond, ils assistent à des confrontations dramatiques, voire mortelles, mais obtiennent des explications précieuses concernant les plans de la Confrérie de la Bête.

Dans les chapitres précédents, les investigateurs ont eu l'occasion de dévoiler deux piliers sur lesquels reposent les machinations de la Confrérie de la Bête. Ils ont, espérons-le, réussi à les contrecarrer et il ne leur reste plus qu'à faire capoter l'objectif principal encore nébuleux de la Confrérie, en Égypte. Mais qu'en est-il précisément ? Il est tentant d'obtenir ses informations à la source, la meilleure qui soit, sans s'être encore rendu sur place ! Bien sûr, les investigateurs doivent pour cela se rendre à New York ; le voyage dure environ trois jours depuis San Francisco, un temps précieux de perdu quand on sait que le Jour de la Bête approche à grands pas. Néanmoins, ce voyage peut être vu comme une étape sur leur route vers l'Égypte (**chapitre XVII**).
Personne incontournable : Paul LeMond, médium.
Ressource : foie récupéré à Pearl Beach, près de San Francisco.
Cible : Nophru-Ka, prêtre renégat du pharaon.

Paul et Irene LeMond
Paul s'est entre-temps remis, et habite de nouveau dans son appartement de New York. Sa mère n'a, bien entendu, pas voulu le laisser partir seul et le couve toujours autant.
S'ils les ont prévenus de leur arrivée, Paul LeMond et sa mère attendent les investigateurs à la gare de New York. Les retrouvailles sont chaleureuses, mais peut-être teintées d'un instant de tristesse à la mention de ceux qui ont donné leur vie pour tenter de sauver l'humanité.
Les investigateurs doivent ensuite penser à leurs bagages et à leur hébergement. Paul voudrait bien les loger chez lui, mais avec sa mère, il n'a plus de place que pour une personne.
Leur planning devrait leur permettre de passer la soirée ensemble et de mener la séance le soir suivant. Paul a réservé une table au célèbre Cotton Club de Harlem !
Si les investigateurs demandent à ce que la séance se déroule immédiatement, Paul hésite et Irene intervient en expliquant en long, en large et en travers que « son bébé » n'est pas encore tout à fait rétabli et que « s'il dit qu'il ne



Paul LeMond
29 ans, médium

FOR	40
DEX	60
POU	85
CON	40
APP	70
ÉDU	50
TAI	45
INT	75

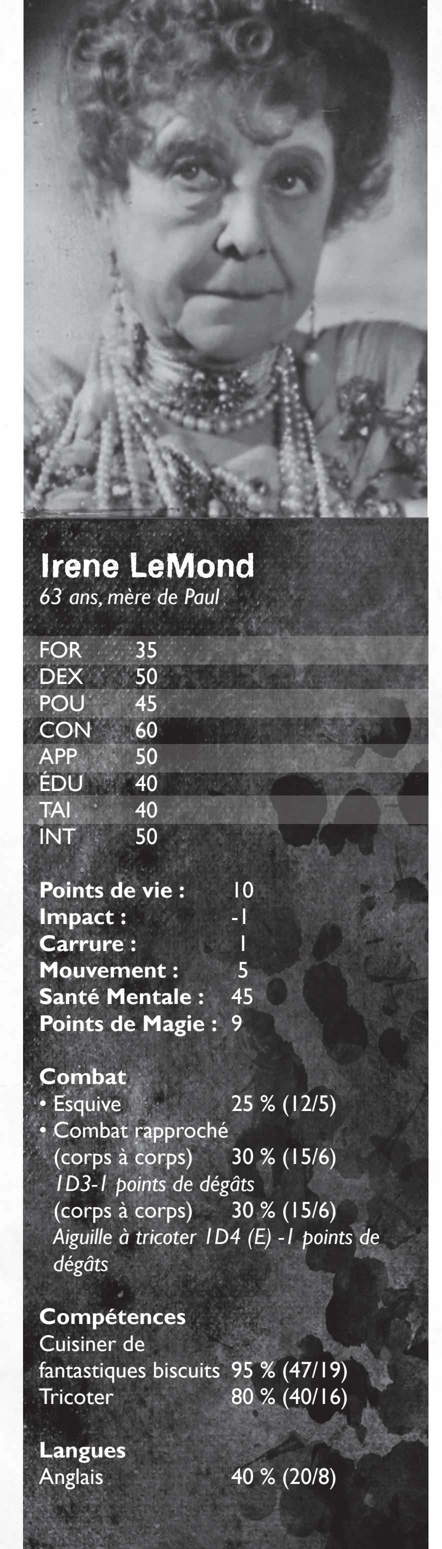
Points de vie : 8
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 46
Points de Magie : 17

Combat
• Esquive 30 % (15/6)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Baratin 25 % (12/5)
Mythe de Cthulhu 6 % (3/1)
Occultisme 25 % (12/5)
Pratique artistique (dessin) 22 % (11/4)

Langues
Anglais 50 % (25/10)

Sortilèges
Appeler l'Esprit des Morts



Irene LeMond
63 ans, mère de Paul

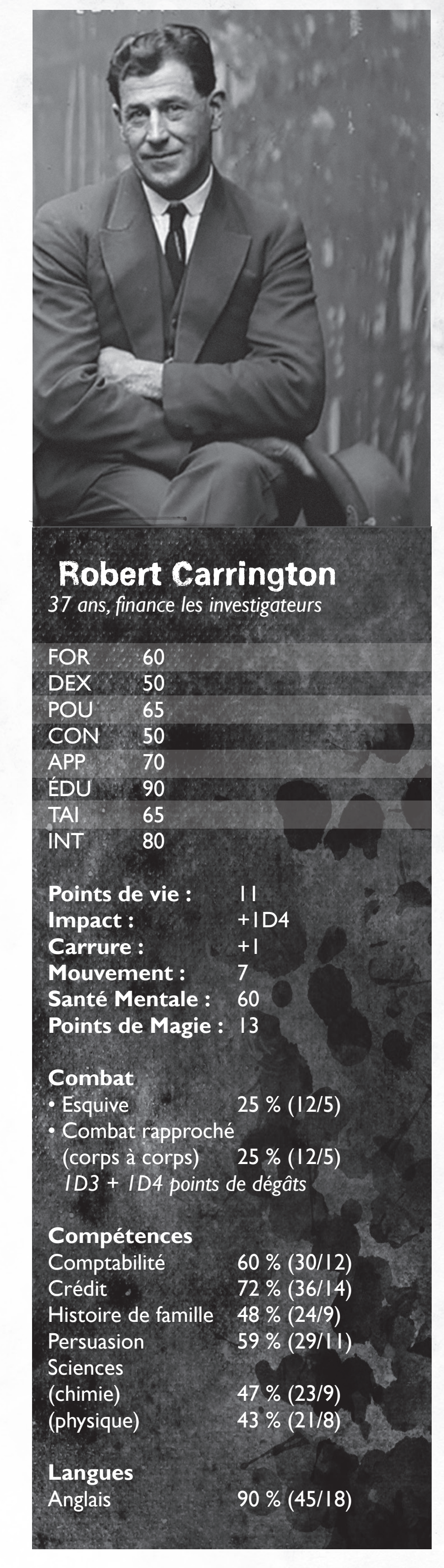
FOR	35
DEX	50
POU	45
CON	60
APP	50
ÉDU	40
TAI	40
INT	50

Points de vie : 10
Impact : -1
Carrure : 1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 9

Combat
• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
1D3-1 points de dégâts
(corps à corps) 30 % (15/6)
Aiguille à tricoter 1D4 (E) -1 points de dégâts

Compétences
Cuisiner de fantastiques biscuits 95 % (47/19)
Tricoter 80 % (40/16)

Langues
Anglais 40 % (20/8)



Robert Carrington
37 ans, finance les investigateurs

FOR	60
DEX	50
POU	65
CON	50
APP	70
ÉDU	90
TAI	65
INT	80

Points de vie : 11
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 13

Combat
• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Comptabilité 60 % (30/12)
Crédit 72 % (36/14)
Histoire de famille 48 % (24/9)
Persuasion 59 % (29/11)
Sciences
(chimie) 47 % (23/9)
(physique) 43 % (21/8)

Langues
Anglais 90 % (45/18)

peut la faire que demain, alors ce sera demain, un point c'est tout. Qui sait ce qui pourrait se passer sinon. »
Il n'y a donc rien d'autre à ajouter. Irene est toujours aussi mère poule et Paul toujours aussi timide et réservé.

Robert Carrington
Avant que les investigateurs ne se rendent à leur rendez-vous du soir, ils reçoivent un appel de Robert Carrington à leur hôtel. L'homme d'affaires s'intéresse au développement des choses depuis leur escapade au Pérou et a remarqué qu'il ne rêve plus depuis un certain temps ; en tout cas rien dont il se souvienne.
En y réfléchissant, les personnages non plus ; est-ce un bon signe ou un mauvais présage ?
Robert Carrington n'est pas disponible ce soir, mais il souhaiterait participer à la séance du lendemain. Il n'y a aucune raison de refuser sa requête.

Si les investigateurs se rappellent que Robert Carrington a des relations d'affaires jusqu'en Europe, ils peuvent penser à lui demander son soutien pour les temples de Rhon Paku. Le Gardien est libre de le doter d'un partenaire à Berlin qui pourrait avertir les autorités. La pertinence d'une telle demande doit être étudiée au cas par cas, mais aller dans ce sens serait une bonne récompense pour l'idée qu'auraient eue les joueurs (sans jet d'*Idée*).



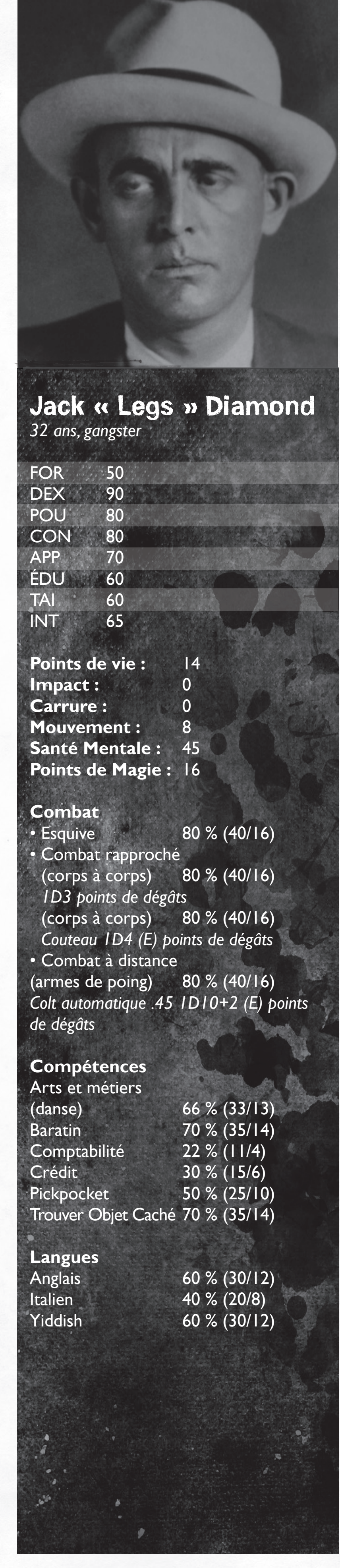
De plus, Robert Carrington est très impliqué dans cette histoire et serait accablé de ne pouvoir mettre à disposition tous les moyens dont il dispose pour combattre activement la Confrérie de la Bête. Il peut d'ailleurs recommander aux investigateurs une maison luxueuse au Caire si ce voyage est mentionné dans la conversation. C'est la villa de **Mikael Sawiri**, qui accueille toujours à bras ouverts ses amis et les amis de ses amis. Peu importe où ils logent au **chapitre XVII**, mais la campagne part du principe, pour le **chapitre XVIII**, qu'ils seront hébergés par cet aimable copte.

Au Cotton Club

Le Cotton Club est le lieu de rencontre privilégié de l'élite newyorkaise et il est très étonnant que Paul ait pu y réserver une table. Si les investigateurs approfondissent la question, des liens assez dérangeants avec la pègre ressortent :
Au mois de mai, une grande rencontre des chefs de gangs fut organisée à Atlantic City, sous couvert de la lune de miel du chef des gangsters, Meyer Lansky. Le très charismatique **Owney Madden**, propriétaire et exploitant du *Cotton Club* participait également. En amont de la rencontre, il voulait connaître le sort d'un propriétaire de casino brusquement disparu sans laisser de traces et requit les services de Paul (les mensonges qu'il inventa pour déguiser l'affaire devant la mère de Paul pourraient remplir plusieurs tomes !) Après une séance avec Paul, le cadavre fut retrouvé dans une forêt du Queens et Owney Madden disposait de toutes les informations dont il avait besoin. Paul était devenu sa coqueluche ; ce dernier n'avait jamais abusé de cette situation, mais aujourd'hui la tentation était trop grande.
Owney Madden viendra, en personne, saluer Paul, au grand étonnement de sa mère, et offrira une tournée de champagne. Il retournera ensuite à ses occupations et échangera quelques mots (à portée d'oreille des investigateurs) avec un bel homme ayant déjà suscité l'admiration par ses talents de danseur. La conversation ne traite pas de danse ou de musique, mais de la *guerre de Castellammare* qui a débuté au mois de juin entre deux familles mafieuses de New York et dans laquelle presque toutes les familles sont à présent impliquées (jet sous *Écouter*). Pour les investigateurs sans passé criminel, cette discussion ressemble au rapport d'un théâtre de guerre, mais pour les autres, c'est plutôt « business as usual ».
Après cet entretien, Owney Madden quitte le club et le danseur regarde à la table des investigateurs pour inviter une femme à danser. Il s'agit de **Jack « Legs » Diamond**, une légende vivante de la pègre, dont la prestation fera un instant oublier les soucis des investigateurs.
Cette soirée est consacrée à la détente !

Cecillia Peters

Lorsque les investigateurs arrivent au Cotton Club, une autre surprise les attend : pendue au bras de Paul, ils retrouvent **Cecillia Peters,** qu'ils n'avaient pas vu depuis le **chapitre IV**, lorsqu'elle voulait se séparer de lui.



Jack « Legs » Diamond

32 ans, gangster

FOR	50
DEX	90
POU	80
CON	80
APP	70
ÉDU	60
TAI	60
INT	65

Points de vie : 14
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 16

Combat
- Esquive 80 % (40/16)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 80 % (40/16)
  Couteau 1D4 (E) points de dégâts
- Combat à distance
(armes de poing) 80 % (40/16)
Colt automatique .45 1D10+2 (E) points de dégâts

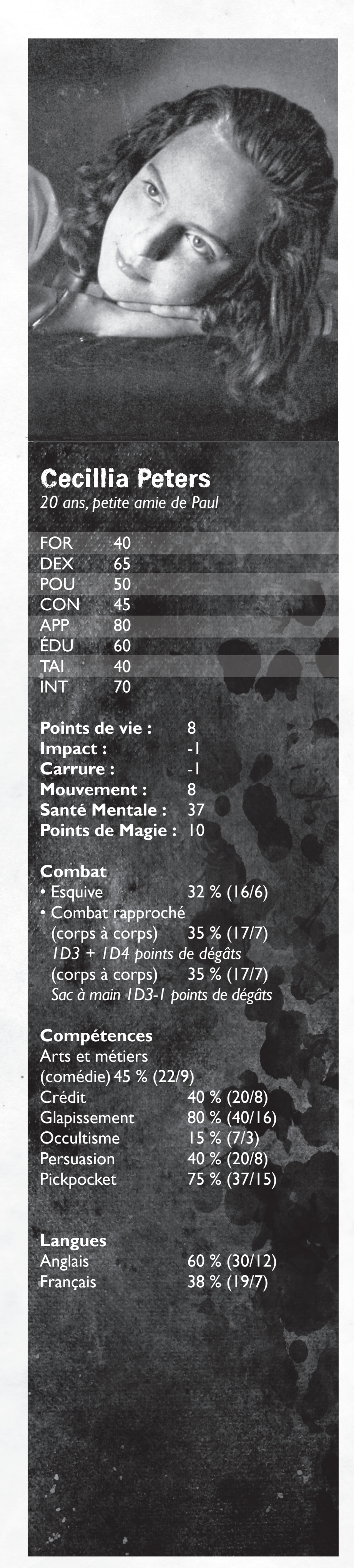
Compétences

Arts et métiers (danse)	66 % (33/13)
Baratin	70 % (35/14)
Comptabilité	22 % (11/4)
Crédit	30 % (15/6)
Pickpocket	50 % (25/10)
Trouver Objet Caché	70 % (35/14)

Langues

Anglais	60 % (30/12)
Italien	40 % (20/8)
Yiddish	60 % (30/12)





Cecillia Peters
20 ans, petite amie de Paul

FOR	40
DEX	65
POU	50
CON	45
APP	80
ÉDU	60
TAI	40
INT	70

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 37
Points de Magie : 10

Combat
• Esquive 32 % (16/6)
• Combat rapproché
(corps à corps) 35 % (17/7)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 35 % (17/7)
Sac à main 1D3-1 points de dégâts

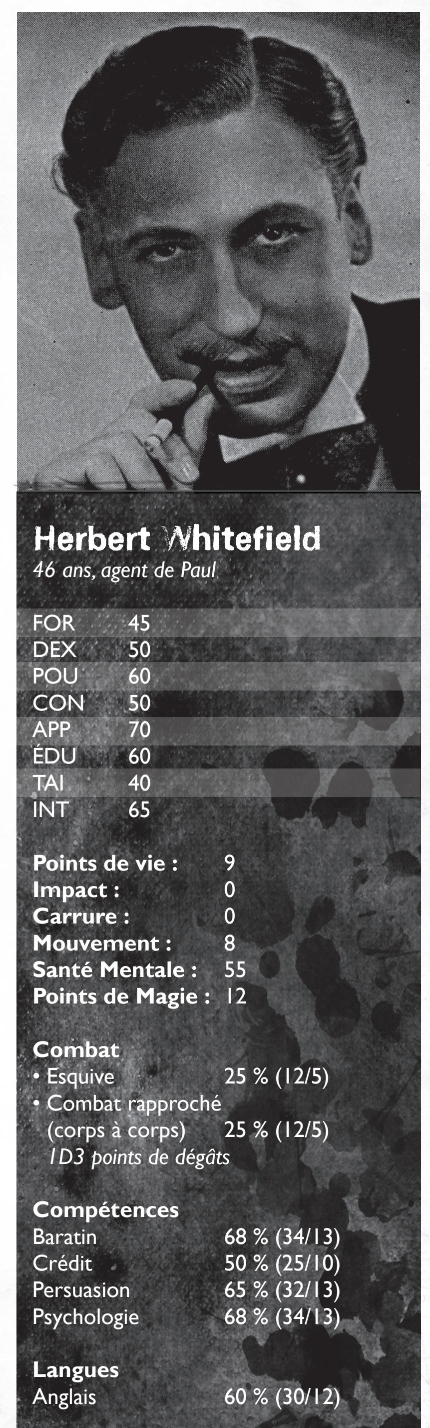
Compétences
Arts et métiers
(comédie) 45 % (22/9)
Crédit 40 % (20/8)
Glapissement 80 % (40/16)
Occultisme 15 % (7/3)
Persuasion 40 % (20/8)
Pickpocket 75 % (37/15)

Langues
Anglais 60 % (30/12)
Français 38 % (19/7)

Tout a changé depuis et Cecillia ne souhaite rien d'autre que passer le reste de sa vie auprès de son Paul. Elle s'est une fois de plus métamorphosée et tente de jouer à présent le rôle de la femme au foyer riche des faubourgs. Elle emboîte donc le pas à la mère de Paul question bijoux et vêtements, et s'exprime avec des mots aussi choisis que possible, tentant de joindre à chaque thème de la conversation l'idée que les « femmes ne devraient pas travailler, mais couver le nid douillet de l'homme qui travaille dur ». Cet état d'esprit pourrait engendrer des discussions houleuses avec un personnage féminin, quoique le mot « discussion » soit difficilement applicable ; en effet, Cecillia arbore certes un air d'antiféministe, doutant de la pertinence du vote des femmes, mais n'a aucun argument valable à défendre. Les fiançailles ne sont pas encore prévues, mais la résistance d'Irene LeMond faiblissant, elles ne devraient pas tarder.
Cecillia s'immisce dans la conversation, empêchant les investigateurs de forger des plans pertinents, car elle revient inlassablement sur sa nouvelle vision de la vie commune. Il est néanmoins clair que Paul l'aime profondément et qu'il ne s'agit pas d'un nouveau caprice.

Herb Whitefield

Après un délicieux repas, les investigateurs peuvent profiter du spectacle et de la musique virtuose de l'orchestre de Duke Ellington, groupe attitré du Cotton Club.
À une heure assez avancée, un homme qu'ils n'ont pas vu depuis longtemps fait son apparition ; il s'agit de Herb Whitefield, l'ancien impresario de Paul (voir le **chapitre IV**). Il salue chaleureusement Paul et les investigateurs qu'il connaît, et fait un signe de tête poli aux autres.



Herbert Whitefield
46 ans, agent de Paul

FOR	45
DEX	50
POU	60
CON	50
APP	70
ÉDU	60
TAI	40
INT	65

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 12

Combat
• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché
(corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Baratin 68 % (34/13)
Crédit 50 % (25/10)
Persuasion 65 % (32/13)
Psychologie 68 % (34/13)

Langues
Anglais 60 % (30/12)

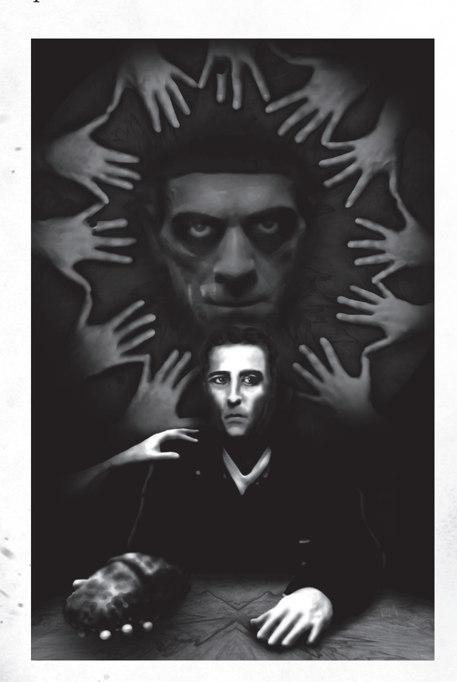
Le champagne y est peut-être pour quelque chose, mais il ne faut pas longtemps à Paul et à Herb pour se réconcilier, enterrer la hache de guerre et trinquer à un brillant avenir commun. Dès que Herb apprend la tenue de la séance du lendemain, il demande à participer.
Herb affiche un mélange de remords et d'espoir en l'avenir.



L'invocation

L'invocation de l'esprit de Nophru-Ka, que les investigateurs effectuent avec Paul, se déroule de la même manière que dans la description du **chapitre I**. Outre les investigateurs, Irene LeMond, Cecillia Peters, Robert Carrington et Herb Whitefield sont présents.

Préparatifs
La séance se déroule dans le salon de Paul. Tous les participants prennent place autour d'une grande table ronde en bois et se donnent la main. Paul s'assoit, entouré de sa mère et de Cecillia, si personne d'autre n'a revendiqué la place. La personne assise à sa droite doit poser sa main gauche sur l'épaule de Paul.
Les investigateurs doivent avoir apporté le foie desséché de Nophru-Ka, car il constitue l'élément de prise de contact. Au moment où les investigateurs déballent cette chose pour le moins glauque, Cecillia soupire de manière ostentatoire et Mme LeMond ne peut refréner un : « Mon dieu, mon dieu, mon dieu ! »
Un silence de mort s'installe dans la pièce.



La puissance de l'invocation
Paul tient le foie desséché dans la main droite et entre en transe. Sa respiration devient irrégulière, il gémit et balance sa tête de droite à gauche en bavant sur sa chemise.
Il est temps d'investir les points de magie nécessaires au rituel. Il en faut au minimum 15 ; chaque participant devant en dépenser au moins deux pour générer le champ de force surnaturel requis. Deux points dépensés par un participant réduisent la contribution de Paul d'un point. La participation d'Irene LeMond (2 points de magie), de Cecillia (8 points de magie), de Herb (10 points de magie) et de Robert Carrington (10 points de magie) couvre déjà les points nécessaires au rituel. Cela signifie que :

- Paul contribue au rituel avec deux points de magie et augmente sa puissance à 17
- La puissance du rituel augmente d'un point pour deux points investis par les investigateurs. Le nombre de points de magie doit être déterminé au début de la séance.

Normalement, la puissance n'a pas d'importance, mais ce cas fait exception à la règle.

L'apparition de Nophru-Ka
Au bout de quelques minutes, Paul relève la tête. De son visage émane une lueur malsaine et sournoise. Aucun doute, le rituel est réussi, Nophru-Ka est là ! Paul (Nophru-Ka) commence à éructer des bouts de phrases sans queue ni tête dans une langue inconnue (égyptien ancien) mélangée à de l'anglais. Il faut un petit moment à l'esprit de Nophru-Ka pour s'adapter à ce corps étranger et un peu plus encore pour retrouver les mécanismes de la parole.
Quelques instants plus tard, l'esprit est capable de communiquer en anglais avec les personnages, avec la voix et la personnalité hautaine et arrogante de Nophru-Ka. Ce dernier est informé des plans de la Confrérie et révèle aux investigateurs des informations jusqu'ici insoupçonnées. Il se lève lentement, se débarrasse d'un revers de manche de la main qui touche l'épaule de Paul et parcourt la pièce à grands pas. Un jet de *Connaissance* alerte les investigateurs ; il est en train de se produire quelque chose d'inhabituel. En effet, lorsque le cercle est rompu, l'invocation s'arrête et l'esprit quitte son hôte !
Nophru-Ka réprimande les personnages pour leurs médiocres tentatives visant à s'interposer dans la réalisation de sa prophétie.
Il leur révèle des informations cruciales concernant l'Appel de la Bête :

- Le but ultime, et donc l'Appel de la Bête
- Le lieu (Gizeh) qu'il désigne par « nécropole au nord de Saqqarah »
- La date (à l'aube du 22 septembre) qu'il désigne par « équinoxe d'automne »

Le Gardien doit rester discret lors de ses révélations, mais Nophru-Ka est incapable de s'empêcher de se vanter du succès de ses projets. De plus, il n'a pas conscience des moyens de transport du XXe siècle (le 60e de son point de vue) et ne conçoit pas que les investigateurs puissent arriver à temps en Égypte.

Une issue sanglante

Au bout d'un moment, Nophru-Ka se lasse de cet échange avec les personnages ; il se sent mal à l'aise dans ce

corps qui n'est pas le sien et demande à être libéré. Cette demande est absurde, car il domine entièrement Paul. Les participants pourraient rompre le cercle entre eux, mais il est déjà brisé au niveau de Paul. Nophru-Ka s'exclame alors : « Vous n'auriez pas dû me défier ! »

Il saisit le manteau de la cheminée en pierre à deux mains et martèle le visage de Paul contre le coin saillant, lui brisant les os et faisant gicler son sang sur les autres (0/1D6 points de SAN). Tout se déchaîne alors dans la pièce ; les portes et les fenêtres ouvertes se referment avec fracas et se verrouillent, Paul flotte à quelques centimètres du sol et secoue la tête dans tous les sens, il attrape le tisonnier...

Les attributs et valeurs de Paul possédé restent les mêmes, mais il a perdu 1D8 points de vie. Ceux de Nophru-Ka sont INT 90 et POU 110.

L'instant dramatique culmine dans les secondes suivantes, qui semblent s'éterniser.

- Mme LeMond s'interpose pour éviter les attaques physiques sur son fils, qui requièrent donc une réussite majeure.
- Robert Carrington protège Cecillia, au cas où Nophru-Ka tenterait de l'attaquer.
- Cecillia, épuisée, utilise ses dernières ressources pour hurler.
- Herb est dépassé par les événements et voudrait bien s'enfuir, mais il veut tout de même aider Paul. Finalement, il est toujours dans les pattes des autres, quoi qu'il fasse.

Le combat

Nophru-Ka peut faire deux attaques par round :

- Il fixe une victime au hasard (le Gardien peut commencer par les PNJ et jeter 1D4) et tente test opposé à son POU. De la fumée sort de Paul et enveloppe sa victime, puis disparaît lentement lorsqu'il jette son dévolu sur quelqu'un d'autre. En cas de réussite, le personnage perd 1D6 points de POU, sinon Nophru-Ka perd 1D3 points de POU. Toutes ces pertes sont permanentes et si le POU de la victime tombe à zéro, elle meurt.
- Il frappe autour de lui avec le tisonnier. Quatre personnages se trouvent toujours à sa portée (tout d'abord les quatre PNJ, la cible étant déterminée par 1D4 à chaque round). Si les investigateurs s'approchent au cours des rounds suivants et que les PNJ reculent ou se jettent au sol, le Gardien doit déterminer la cible parmi les quatre personnages les plus proches à chaque round. Le coup cause 1D6 points de dégâts si le personnage rate son jet sous *Esquive*.
- La violence physique atteint Paul et non Nophru-Ka.
- Les sortilèges ayant des effets sur le POU ou l'INT agissent en revanche sur Nophru-Ka, et non Paul.

La solution

Il n'y a qu'un moyen de se débarrasser de Nophru-Ka avant que Paul LeMond ne meure ; l'esprit doit partir de son propre chef. Pour cela, il lui faut réussir un jet de POU contre le nombre de points de magie investi pour son invocation. Cela pourrait être fatal si les investigateurs ont dépensé trop de points pour renforcer le rituel, car il n'y a plus qu'à espérer que Nophru-Ka

- réalise comment quitter les lieux (si quelqu'un lui dit ou le hurle dans la pièce). Les investigateurs peuvent y penser avec un jet sous *Occultisme*, *Mythe de Cthulhu* ou une réussite majeure d'*Idée* (une seule tentative par round) et
- soit assez puissant pour réussir. Si l'esprit tente de se libérer, il ne lance plus d'attaques mentales.

Il faut également tenir compte du fait que la puissance du rituel diminue en cas de décès d'un personnage (1 pour Mme LeMond, 4 pour Cecillia et 5 pour Herb et Robert).

Après la séance

Lorsque le cauchemar prend fin, le salon ressemble à un champ de bataille. Il est très important qu'aucun obstacle n'empêche les investigateurs de se rendre en Égypte et ils doivent donc prendre la poudre d'escampette avant que la police ou les médecins n'arrivent sur les lieux. S'il y a eu des pertes, les interrogatoires et les enquêtes les bloqueraient trop longtemps.

Les adieux sont donc rapides, avec un dernier regard à ceux qui les ont accompagnés jusqu'à cet instant fatal.

À la fin du chapitre XVI...

La rencontre avec Nophru-Ka a souligné la supériorité latente de leur adversaire. Si les investigateurs partent abattus, en se disant qu'ils ne reviendront certainement pas en un seul morceau, le Gardien a parfaitement maîtrisé son aventure !

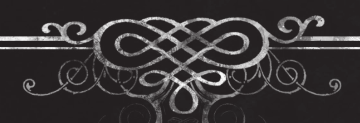


chapitre XVII

Chasse au faucon



Où les investigateurs peuvent se faire des alliés précieux qui les aideront à l'avenir…



Investigation	5/5
Action	2/5
Exploration	3/5
Interaction	2/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Éprouvés
Durée estimée	4-6 h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Tout type d'investigateur
Époque	3 septembre 1929

Chronologie

Les investigateurs se rendent en Égypte après les événements de San Francisco ou de New York. Avec le temps de transport nécessaire pour traverser l'Atlantique, ils devraient arriver au Caire début septembre 1929. Les événements de ce chapitre n'ont aucun rapport avec la trame principale. Les joueurs sont libres de constituer le groupe d'investigateurs de leur choix.

Implication des investigateurs

L'Empire britannique fait aux investigateurs une offre qu'ils ne peuvent pas refuser : enquêter discrètement sur le meurtre étrange d'un artiste.

En quelques mots

Enquêtant sur une série de meurtres, les investigateurs découvrent que chacun de ces meurtres est lié au motif du sphinx. Leur enquête les mène dans différents sites, où ils font le lien avec la figure du Pharaon Noir et un ancien rituel permettant d'invoquer le Sphinx Noir. L'instigateur de ces assassinats est un prêtre de Nyarlathotep, qui cherche à récupérer un sceptre sacré caché dans le temple de la communauté de l'Érable Bénit. Grâce à la conjuration de la créature, il compte attaquer leur temple pour récupérer l'artefact. Pendant leur enquête, les personnages vont pouvoir s'allier avec les cultistes de cette communauté, qui peuvent les aider à accomplir leur mission. Accompagnés de leurs nouveaux alliés, les investigateurs vont devoir anticiper les meurtres pour que le sortilège ne puisse pas se faire. À défaut, ils risquent d'avoir affaire à une créature extrêmement puissante qu'ils ne pourront vaincre seuls. Parviendront-ils à être suffisamment efficaces pour contrecarrer les plans du prêtre fou ?

Enjeux et récompenses

- **Empêcher l'invocation du Sphinx Noir.** La victoire est loin d'être assurée dans ce chapitre : les meurtres pourront ne pas être élucidés, la créature pourra être invoquée… Même si l'histoire n'a pas de rapport avec la conspiration du Jour de la Bête, réussir à arrêter ces cultistes permettra aux investigateurs de s'engager sur le final dans de bonnes dispositions.
- **Se faire des alliés.** Stopper la Confrérie du Pharaon Noir pourra permettre aux investigateurs de se faire des alliés précieux qui se battront à leur côté contre la Confrérie de la Bête : les cultistes d'Isis.

Ambiance

Si l'on met de côté le contexte exotique lié au Caire et à la civilisation égyptienne, ce chapitre s'appuie avant tout sur le schéma scénaristique du tueur en série : les investigateurs doivent enquêter rapidement et essayer d'anticiper là où le tueur peut frapper pour tenter de l'arrêter. Le gardien pourra s'appuyer sur le rythme des longs-métrages suivants : *M le Maudit* (Fritz Lang, 1931), *L'Inspecteur Harry* (Don Siegel, 1971), *Le Sixième Sens* (Michael Mann, 1986), *Maniac Cop* (William Lustig, 1988) et bien sûr *Seven* (David Fincher, 1995).

À l'affiche

Effendi Ibrahim

Ce prêtre de Nyarlathotep complètement fou, ancien membre de la Confrérie du Pharaon Noir, agit seul pour invoquer le Sphinx Noir, attaquer un temple d'Isis et prendre possession du sceptre de Nephren-Ka.

Les guerriers d'Horus

Ce groupe extrémiste s'est donné pour mission de combattre les Britanniques et tous ceux qui collaborent avec l'occupant. Son leader est manipulé par Effendi Ibrahim, qui se sert de lui comme diversion. Les guerriers d'Horus ont tous les traits caractéristiques des Fils de la Terreur, mais ils sont totalement extérieurs à la conspiration du Jour de la Bête.

La communauté de l'Érable Bénit

Ces sectateurs vénérant la déesse Isis sont la cible des actes d'Ibrahim. Les membres du culte d'Isis sont les ennemis jurés des adeptes de Nyarlathotep. En fonction des actions des investigateurs, ils pourront devenir des alliés précieux pour la suite.

Une série de meurtres en Égypte annonce-t-elle le début du Jour de la Bête ? Les Fils de la Terreur sont-ils de nouveau à l'œuvre ? Les investigateurs rencontrent ici d'anciens et de nouveaux ennemis, mais pourront également se faire de nouveaux alliés, dont l'aide ne sera pas de trop pour le combat final.



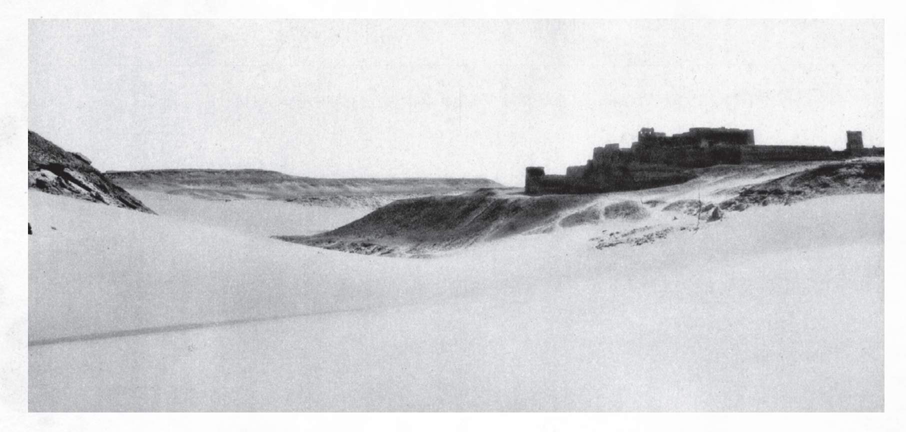
La situation de départ du chapitre XVII

Les investigateurs ont découvert, dans l'un des chapitres précédents, la date et le lieu de l'événement principal du Jour de la Bête. Ils devraient donc se trouver à présent en Égypte, dans l'espoir d'éviter la catastrophe.

Les événements de ce chapitre

À peine arrivés au Caire, les investigateurs sont discrètement approchés et informés d'un meurtre ou d'une série de meurtres qu'ils doivent élucider. Les assassinats servent effectivement des objectifs occultes, mais n'ont aucun lien avec la Confrérie de la Bête. Celui qui tire les ficelles est un prêtre de Nyarlathotep. Il agit seul et utilise ses victimes pour lancer toute une série de sortilèges de contact avec le Sphinx Noir. Grâce à ces sortilèges, il compte « attirer » la puissante créature le long du Nil, jusqu'au village d'El-Lahoun, à proximité duquel se cache un temple d'Isis. Son objectif est d'attaquer ce sanctuaire pour s'approprier un artéfact de l'époque de Nephren-Ka (le Pharaon Noir).

Les investigateurs sont libres dans leurs investigations ; ils pourront mettre un terme à l'ignominie ou se confronter au prêtre lors de son invocation finale.



Les personnes importantes de ce chapitre

Joseph McPherson

Ancien chef des services secrets britanniques au Caire, il fait aux investigateurs une offre impossible à décliner

Amanda Graham

Cette journaliste est condamnée à mourir

Capitaine Leonard Burton

Officier britannique, il peut apporter son aide avec une certaine puissance de feu

Omar bin Elian

Espion du culte d'Isis, il peut servir de contact aux investigateurs

Suleika bint Isis

Chef du culte d'Isis, elle pourrait finir en pâtée pour Sphinx

Effendi Ibrahim

Prêtre de Nyarlathotep ambitieux, il suit un plan plutôt opaque pour s'emparer d'un artéfact apparemment précieux

Faris bin Kamal

Chef des Guerriers d'Horus, ce n'est pas un Fils de la Terreur mais un terroriste tout à fait séculier... enfin, plus ou moins

Trois organisations indépendantes

La Confrérie du Pharaon Noir

Les investigateurs ont déjà côtoyé ce culte dans le **chapitre VI** et ont peut-être éventé ou fait capoter l'un des plans de la reine des goules, Nitocris, dans le **chapitre VII**. Cette Confrérie s'efforce toujours de libérer Nephren-Ka, le Pharaon Noir.

Il est possible d'incorporer ce culte au cours de l'aventure, aux côtés des Guerriers d'Horus et du clergé d'Isis. Dans ce cas, un petit groupe de sectateurs se met en route, sous la direction d'un prêtre, après avoir remarqué que le Sphinx Noir est influencé par une magie qui n'est pas la leur. Bien sûr, les sectateurs veulent trouver le responsable pour le mettre hors d'état de nuire et protéger leur cercle d'influence. Ceci n'est qu'une proposition pour le Gardien, qui peut ainsi recourir à des pistes ouvertes dans les aventures précédentes et les adapter en fonction du déroulement des choses.

La Communauté de l'Érable bénit (sectateurs d'Isis)

Cette communauté de sectateurs existe depuis de nombreux millénaires. La grande prêtresse d'Isis la dirige depuis sa fondation, pendant le règne du pharaon Sésostris II (env. 1800 av. J.-C.). Il s'agit d'un culte agissant plus ou moins dans le secret, dont les membres souhaitent approfondir leur compréhension de la magie et des choses occultes, et obtenir la bénédiction et la protection de la déesse. De peur d'être découvert, le culte n'a pas de tendances missionnaires, mais il accueille volontiers les savants qui ont réussi à le dénicher. Des investigateurs versés dans l'occultisme pourraient donc faire partie de cette communauté ou en devenir membres.

Malgré sa tendance secrète, la croyance en Isis s'est développée au cours des siècles autour du temple d'El-Lahoun, et de nombreux villa-

geois de la région honorent tout autant Allah qu'Isis. Une coopération tacite est née ; les communautés approvisionnent le temple, qui en retour protège les fellahs des dangers naturels et surnaturels et soignent les malades. Néanmoins, le Gardien ne doit pas dépeindre ce groupe comme les « bons ». La motivation du culte est bien plus anthropophile que celle d'Ibrahim, mais elle est tout de même égoïste, et la volonté d'Isis est insondable. Hormis cela, le culte représente un allié potentiel précieux et a noué des contacts avec d'autres cultes révérant la même déesse, comme les Filles d'Isis.

La grande prêtresse

Suleika bint Isis, grande prêtresse charismatique, est une femme qui ne paraît pas son âge. Personne ne soupçonne qu'elle conserve sa jeunesse grâce à un sortilège. À trente ans, elle lança le sortilège *Autoprotection*, ce qui la fait vieillir deux fois moins vite et lui confère une armure de deux points tant qu'elle porte un petit sac enchanté contenant des cheveux ou des rognures d'ongles lui appartenant, et que celui-ci n'est pas détruit. À son cou, une ânkh en or pur, enchantée par le sortilège *Crux Ansata de Prinn*.

Suleika irradie d'une grande paix intérieure et tente de résoudre la plupart des situations conflictuelles par la diplomatie. Si la communauté était sérieusement menacée, elle n'hésiterait pas à prendre toutes les mesures nécessaires pour la sauver.

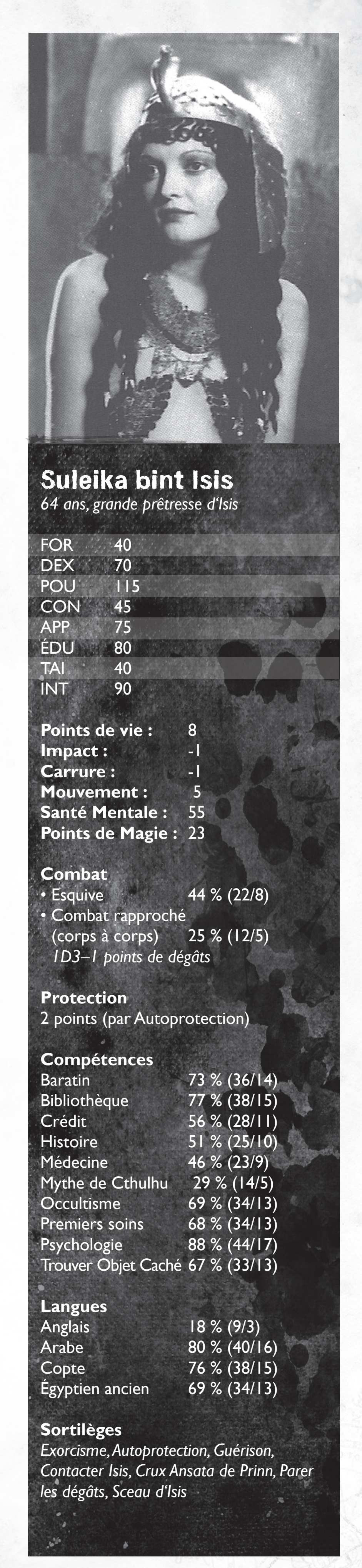
Membres du culte d'Isis

La plupart des adorateurs d'Isis autour d'El-Lahoun ont été recrutés dans les villages environnants, dans lesquels le culte existe depuis des temps immémoriaux. Ils sont dévoués à leur grande prêtresse et tout adepte de Nyarlathotep est un ennemi juré. Ces hommes et ces femmes ne sont pas non plus pour autant les « gentils », car tous les moyens sont bons pour protéger leur culte et leur famille. L'un des membres est envoyé pour étudier les meurtres de plus près. Actuellement, le culte compte 70 adeptes et un grand nombre de profanes dans les villages alentour, qui vénèrent Isis par tradition, en marge de leurs croyances islamiques. Ils connaissent et estiment la communauté, mais ne savent rien de ses secrets (les deux entrées du temple par exemple). Des statuettes d'Isis sont posées aux fenêtres et certains villageois portent une amulette à l'effigie de la déesse pour se protéger du *mauvais œil*. En cas d'affrontement entre les sectateurs au **chapitre XVIII**, le culte d'Isis pourrait bien y prendre part.

Hors du temple, les vêtements des sectateurs se différencient très peu des autres fellahs. Dans le temple, en revanche, ils portent des toges vert foncé et parfois même des bijoux antiques en argent ou en or. Les connaissances individuelles en occultisme et les sortilèges maîtrisés peuvent fortement varier en fonction de la personne et de sa position hiérarchique dans le temple.



Citoyen intègre ou sectateur ?



Suleika bint Isis

64 ans, grande prêtresse d'Isis

FOR	40
DEX	70
POU	115
CON	45
APP	75
ÉDU	80
TAI	40
INT	90

Points de vie : 8
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 23

Combat
- Esquive 44 % (22/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3–1 points de dégâts

Protection
2 points (par Autoprotection)

Compétences
Baratin 73 % (36/14)
Bibliothèque 77 % (38/15)
Crédit 56 % (28/11)
Histoire 51 % (25/10)
Médecine 46 % (23/9)
Mythe de Cthulhu 29 % (14/5)
Occultisme 69 % (34/13)
Premiers soins 68 % (34/13)
Psychologie 88 % (44/17)
Trouver Objet Caché 67 % (33/13)

Langues
Anglais 18 % (9/3)
Arabe 80 % (40/16)
Copte 76 % (38/15)
Égyptien ancien 69 % (34/13)

Sortilèges
Exorcisme, Autoprotection, Guérison, Contacter Isis, Crux Ansata de Prinn, Parer les dégâts, Sceau d'Isis



Faris bin Kamal

48 ans, chef des Guerriers d'Horus

FOR	70
DEX	60
POU	80
CON	75
APP	60
ÉDU	50
TAI	60
INT	65

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 80
Points de Magie : 16

Combat
• Esquive 67 % (33/13)
• Combat rapproché
(corps à corps) 67 % (33/13)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(Épées) 62 % (31/12)
Sabre 1D8+1 + 1D4 points de dégâts
• Combat à distance
(fusils) 59 % (29/11)
Lee-Enfiel .303 2D6+4 (E) points de dégâts
(armes de poing) 48 % (24/9)
Revolver .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences
Artisanat
(charpentier) 49 % (24/9)
Discrétion 61 % (30/12)
Écouter 47 % (23/9)
Équitation 58 % (29/11)
Grimper 39 % (19/7)
Naturalisme 42 % (21/8)
Orientation 51 % (25/10)
Persuasion 56 % (28/11)
Pickpocket 56 % (28/11)
Pister 42 % (21/8)
Trouver Objet Caché 47 % (23/9)

Langues
Anglais 23 % (11/4)
Arabe 65 % (32/13)
Égyptien ancien 5 % (2/1)

Sortilèges
Contacter Sphinx Noir

Autre
SAN 80 (au début de l'aventure)

Membres du culte d'Isis

(Le Gardien peut utiliser plusieurs fois ces valeurs s'il a besoin de sectateurs supplémentaires)

	Rahel	Azad	Yakup	Kaja	Adjdin
FOR	50	70	80	40	60
DEX	70	55	50	75	60
POU	60	45	55	85	65
CON	65	65	60	55	50
TAI	40	60	85	40	65
Points de vie :	10	12	14	9	11
Impact :	0	+1D4	+1D6	-1	+1D4
Carrure :	0	+1	+2	-1	+1
Mouvement :	9	8	7	8	7
Points de Magie :	12	9	11	17	13
Combat					
• Esquive	35 % (17/7)	28 % (14/5)	25 % (12/5)	38 % (19/7)	30 % (15/6)

• Combat rapproché
(épées) 45 % (22/9)
Khépesh (lame en forme de faucille) 1D8+1 impact points de dégâts
• Combat à distance
(armes de poing) 45 % (22/9)
Revolver .38 *1D10 (E) points de dégâts*

Compétences
Arts et métiers
(agriculture) 50 % (25/10)
Discrétion 45 % (22/9)
Écouter 35 % (17/7)
Équitation 45 % (22/9)
Grimper 30 % (15/6)
Histoire 35 % (17/7)
Mythe de Cthulhu 5 % (2/1)
Naturalisme 45 % (22/9)
Occultisme 40 % (20/8)
Orientation 40 % (20/8)
Pickpocket 55 % (27/11)
Trouver Objet Caché 35 % (17/7)

Langues
Anglais 20 % (10/4)
Arabe 70 % (35/14)
Égyptien ancien 50 % (25/10)

Sortilèges : chaque membre maîtrise un ou deux sortilèges, la plupart étant à des fins de protection ou de domination.

Les Guerriers d'Horus

Le pays, sous contrôle britannique jusqu'en 1922, est certes une monarchie constitutionnelle indépendante depuis sept ans, mais elle reste dans les faits un protectorat de l'Empire britannique, dont l'armée tient encore de vastes territoires sous sa coupe. Le roi égyptien Fouad Ier et divers mouvements nationalistes, comme le parti Wafd et les Frères musulmans, tentent par conséquent d'affaiblir la suprématie britannique, voire de l'éliminer. Mais il y en a pour qui cela ne suffit pas. Il y a quelques mois, **Faris bin Kamal** a fondé un petit groupe radical du nom de « Guerriers d'Horus », dont la mission consiste à combattre les Britanniques et tous ceux qui collaborent avec cet occupant.

Faris bin Kamal

Faris est le fils d'un manœuvre égyptien, qui décéda en 1882 lors du bombardement d'Alexandrie par les Britanniques. Élevé dans la haine de l'occupant par une mère aigrie, il s'est rapproché ces dernières années des nouveaux mouvements nationalistes. Une grande partie d'entre eux était bien trop tempérée à son goût ; il s'associa alors à d'autres jeunes portés sur une action plus radicale. Sous l'influence d'un « érudit » éloquent du nom d'Ibrahim, Faris et son groupe se tournèrent vers les croyances religieuses de l'Égypte ancienne. Ils sont à présent convaincus de tracer la voie d'un nouvel âge d'or. Faris, à la volonté de fer, est le chef incontesté des Guerriers d'Horus. Lors de ses combats contre les Européens, il se montre sans scrupules et donnerait sa vie et celle de ses hommes pour se débarrasser définitivement des Britanniques.

Évolution de la Santé Mentale de Faris

Au cours de l'aventure, le Gardien doit garder à l'esprit que Faris perd 5 POU et 1D6 points de SAN à chaque fois qu'il lance le sortilège *Contacter Sphinx Noir.* En outre, il est plusieurs fois témoin de son image fantomatique, ce qui lui cause des pertes de SAN supplémentaires. Plus il sombre, plus il s'enfonce dans son fanatisme et commence à se vêtir de noir et à se grimer de la même nuance. Ses compagnons peuvent commencer à douter de sa raison, et les investigateurs peuvent exploiter la brèche pour mettre de l'huile sur le feu parmi leurs antagonistes.

Guerriers d'Horus

Cinq nationalistes fanatiques
(Le Gardien peut utiliser par exemple trois fois ces valeurs s'il en a besoin pour 15 fanatiques)

	Hakim	Issam	Alim	Resul	Yassir
FOR	60	70	65	50	65
DEX	70	40	55	75	70
POU	45	50	60	55	65
CON	60	75	80	60	50
TAI	50	75	65	40	60
Points de vie :	11	15	14	10	11
Impact :	0	+1D4	+1D4	0	+1D4
Carrure :	0	+1	+1	0	+1
Mouvement :	9	7	8	9	9
Points de Magie :	9	10	12	11	13

Combat

	Hakim	Issam	Alim	Resul	Yassir
• Esquive	35 % (17/7)	20 % (10/4)	28 % (14/5)	38 % (19/7)	35 % (17/7)

• Combat rapproché
(corps à corps) 60 % (30/12) *1D3 + impact points de dégâts*
(corps à corps) 40 % (20/8) *Kandjar 1D6 + impact points de dégâts*
• Combat à distance
(fusils) 40 % (20/8) *Lee-Enfiel .303 2D6+4 (E) points de dégâts*

Compétences :

Discrétion	35 % (17/7)
Discrétion	45 % (22/9)
Écouter	35 % (17/7)
Esquiver	35 % (17/7)
Équitation	45 % (22/9)
Grimper	30 % (15/6)
Naturalisme	35 % (17/7)
Orientation	50 % (25/10)
Pickpocket	45 % (22/9)
Pister	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	35 % (17/7)

Langues :

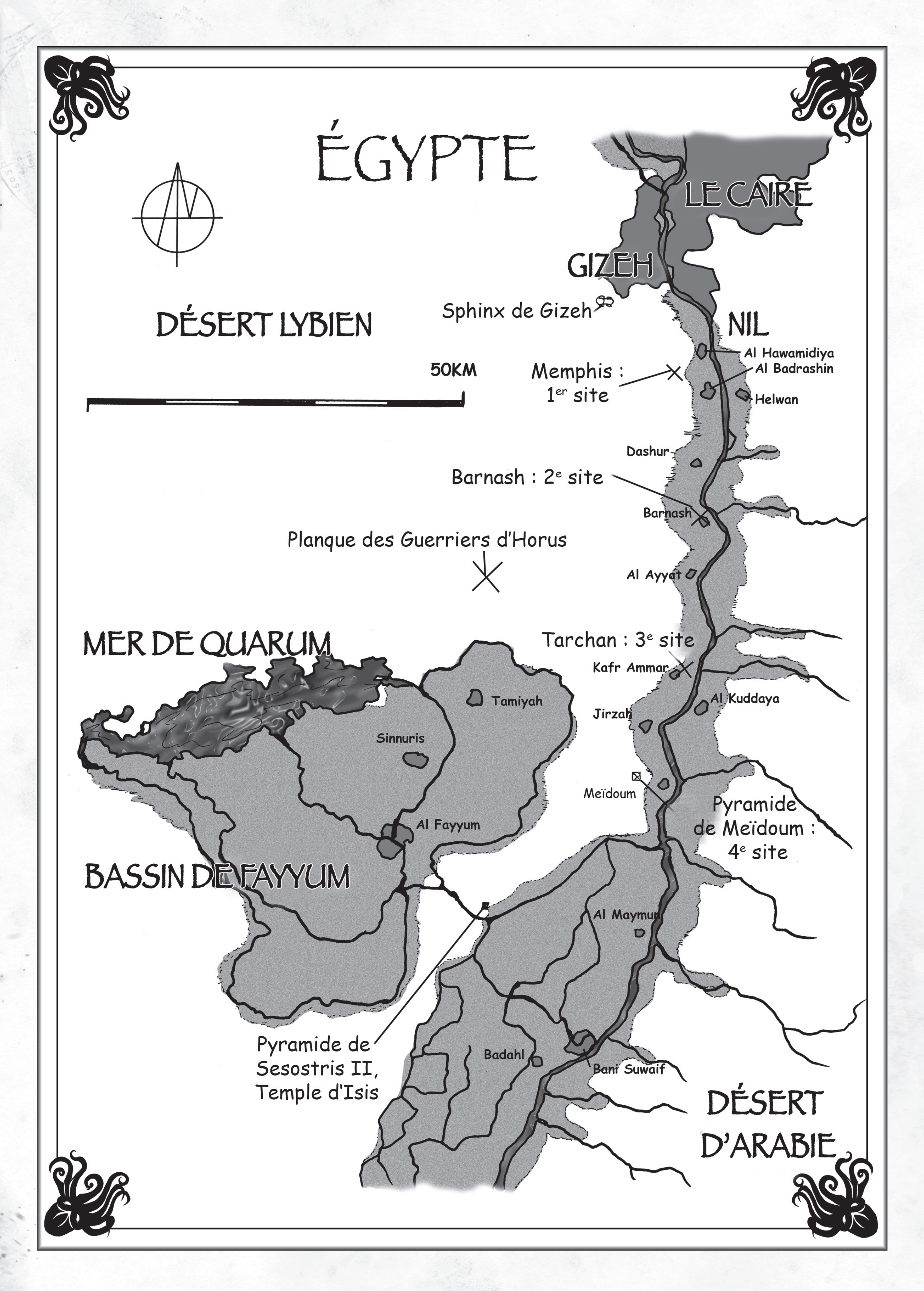
Anglais	10 % (5/2)
Arabe	60 % (30/12)

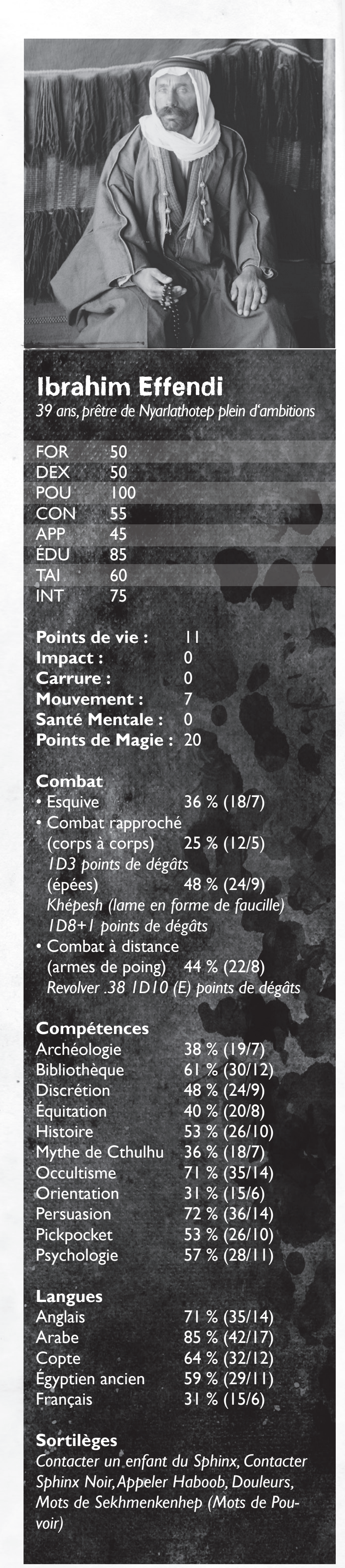
Membres des Guerriers d'Horus

Les quinze membres du groupe portent des vêtements classiques et dissimulent leurs armes autant que possible. Les hommes qui soutiennent Faris dans son combat contre les Britanniques sont souvent issus des couches modestes de la société et sont unis par la haine des étrangers. Cinq d'entre eux sont artisans et les dix autres ne sont encore que des adolescents. Ce sont certes des fanatiques, mais ils ne gâcheraient pas leur vie pour rien et fuiraient si besoin, afin de poursuivre leur combat lors d'une occasion plus favorable. Ils respectent et craignent « Ibrahim Effendi », ce soi-disant prêtre d'Horus, mais sans le charisme de Faris, le groupe se déliterait probablement assez vite.

L'« érudit »

Ibrahim, ou « Ibrahim Effendi » comme il est respectueusement nommé par ses adeptes, n'est pas un Arabe pure souche, malgré ses penchants pour la culture de l'Égypte ancienne. Son père était un officier britannique marié, arrivé en 1882 avec les troupes d'occupation. Il fut obligé de reconnaître son enfant après la naissance et paya des sommes considérables à sa mère pour acheter son silence.
Cet argent permit à Ibrahim de suivre une scolarité relativement bonne, mais ses yeux bleus lui valurent rapidement la dénomination de bâtard par les enfants du voisinage. C'est ce qui fit de lui un nationaliste farouche, avec une forte répulsion pour la culture occidentale. Le fier passé de l'Égypte ancienne le fascinait et il tomba sur des documents concernant Nephren-Ka, le Pharaon Noir, ce souverain puissant de la III[e] dynastie, qui instilla une telle peur à ses ennemis, que tous tentèrent d'effacer les traces de son existence. Son intérêt, au début purement scientifique, se transforma en fanatisme ; lorsque la Confrérie du Pharaon Noir se rapprocha de lui en 1911 (pour le recruter ou le liquider), il était disposé à les rejoindre.
Son ascension fut rapide au sein du culte, et quelques années plus tard, il était déjà prêtre à part entière. Il tua l'un de ses supérieurs en lançant le sortilège *Provoquer la maladie* et subit les foudres de son culte pendant l'été 1917. Il s'enfuit et se cacha dans des villages reculés, le long du Nil, pour ne pas être retrouvé par les assassins lancés à ses trousses.
Un rêve étrange (envoyé par Nyarlathotep) le conduisit jusqu'au village d'El-Lahoun, où il rencontra la *Communauté de l'Érable bénit* et impressionna Suleika bint Isis par ses connaissances occultes. Convaincu entre-temps d'être un élu du Chaos Rampant, il commença à percevoir la voix du Pharaon Noir, d'abord en rêve, puis également éveillé, lui murmurant que son heure de gloire était bientôt arrivée, et qu'il lui fallait s'armer de patience. En 1927, il apprit par hasard l'existence d'un artéfact conservé dans les caves voûtées secrètes du temple d'Isis, le *sceptre de Nephren-Ka*.
En tant que simple serviteur du temple, leur accès lui était interdit. Il s'enfuit une fois de plus d'un culte, après une tentative d'effraction manquée. Depuis lors, il projette d'invoquer le Sphinx Noir pour l'utiliser avec ses enfants contre le temple d'Isis.


ÉGYPTE
LE CAIRE
GIZEH
Sphinx de Gizeh
DÉSERT LYBIEN
NIL
Al Hawamidiya
Al Badrashin
50KM
Memphis :
1er site
Helwan
Dashur
Barnash : 2e site
Barnash
Planque des Guerriers d'Horus
Al Ayyat
MER DE QUARUM
Tarchan : 3e site
Kafr Ammar
Tamiyah
Al Kuddaya
Jirzah
Sinnuris
Meïdoum
Pyramide
de Meïdoum :
4e site
Al Fayyum
BASSIN DE FAYYUM
Al Maymun
Pyramide de
Sesostris II,
Temple d'Isis
Badahl
Bani Suwaif
DÉSERT
D'ARABIE



Ibrahim Effendi

39 ans, prêtre de Nyarlathotep plein d'ambitions

FOR	50
DEX	50
POU	100
CON	55
APP	45
ÉDU	85
TAI	60
INT	75

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 20

Combat
- Esquive 36 % (18/7)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
  (épées) 48 % (24/9)
  Khépesh (lame en forme de faucille) 1D8+1 points de dégâts
- Combat à distance
  (armes de poing) 44 % (22/8)
  Revolver .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences

Archéologie	38 % (19/7)
Bibliothèque	61 % (30/12)
Discrétion	48 % (24/9)
Équitation	40 % (20/8)
Histoire	53 % (26/10)
Mythe de Cthulhu	36 % (18/7)
Occultisme	71 % (35/14)
Orientation	31 % (15/6)
Persuasion	72 % (36/14)
Pickpocket	53 % (26/10)
Psychologie	57 % (28/11)

Langues

Anglais	71 % (35/14)
Arabe	85 % (42/17)
Copte	64 % (32/12)
Égyptien ancien	59 % (29/11)
Français	31 % (15/6)

Sortilèges
Contacter un enfant du Sphinx, Contacter Sphinx Noir, Appeler Haboob, Douleurs, Mots de Sekhmenkenhep (Mots de Pouvoir)



Ibrahim enfant.

Un plan diabolique

Ibrahim est fermement convaincu que Nyarlathotep le destine à entrer en possession du sceptre conservé dans le temple d'Isis, afin de prendre le contrôle de l'Égypte. Le culte d'Isis disposant de combattants expérimentés et de magiciens auxquels il n'arrive pas à la cheville malgré ses compétences, il doit trouver de l'aide pour subtiliser l'artéfact. Objet mis à part, il en veut aussi à la grande prêtresse Suleika bint Isis d'être resté simple serviteur dans les rangs du culte et souhaite lancer une attaque sur le temple, plus ou moins ouvertement, pour lui démontrer sa supériorité. La seule créature assez puissante qu'il connaisse et soit capable d'invoquer est le Sphinx Noir (son savoir date de son passage dans la Confrérie du Pharaon Noir). Le Sphinx Noir fait partie des millions d'élus dans les bonnes grâces de Nyarlathotep.

Son problème cependant, c'est que le Sphinx Noir ne peut normalement être appelé que dans les salles secrètes situées sous le sphinx de Gizeh. La portée du sortilège de contact est limitée à « une journée de marche » (environ 30 kilomètres). Cela signifie que le Sphinx Noir ne peut être contacté que dans ce rayon autour du sphinx de Gizeh, alors que son objectif, le temple d'Isis, se trouve bien plus loin.

En tant que serviteur expérimenté de Nyarlathotep, Ibrahim connaît bien *Contacter Sphinx Noir* (voir ci-dessous), qui invoque son essence fantomatique afin que le sorcier puisse communiquer avec lui. L'« attention manifestée » de cette créature assoiffée de sang disparaît au bout de quelque temps, mais suffit à lancer avec succès le même sortilège à proximité du dernier lieu d'invocation.

Il est donc possible d'utiliser à chaque fois le dernier site du sortilège de contact réussi comme point fixe pour le suivant, afin de déplacer le Sphinx Noir selon une trajectoire déterminée. C'est exactement ce qu'Ibrahim prévoit de faire pour détruire le temple honni d'Isis à El-Lahoun.

Une autre complication vient s'ajouter, car Ibrahim est devenu prudent avec le temps. Il sait que les prêtres d'Isis et les sectateurs de Nyarlathotep le tiennent à l'œil. Si les victimes humaines nécessaires aux rituels sont clairement identifiées comme des offrandes, l'attention de ses poursuivants versés dans l'occultisme serait immédiatement éveillée. Éliminer les traces des corps et du sang après avoir lancé le sortilège n'est pas forcément recommandé, d'une part, car ils permettent de conserver le plus longtemps possible la présence du Sphinx Noir sur le site, et d'autre part, car il ne souhaite pas s'éterniser sur les lieux du crime. Il veut également ménager ses forces pour le rituel final et donc éviter la répétition épuisante des sortilèges de contact (perte de cinq points de POU). Les tensions politiques tombent donc à point nommé pour masquer ses activités.

Grâce à son talent et à sa magie, il est parvenu à influencer le charpentier Faris bin Kamal, afin qu'il fonde un groupuscule radical nationaliste, les Guerriers d'Horus. Il a réussi à les convaincre que sa mission, en tant que prêtre d'Horus revenu d'entre les morts, consistait à restaurer l'ancien prestige de l'Égypte antique. Les Britanniques doivent donc être chassés et les anciens dieux révérés. Les prières enseignées ne sont bien sûr rien d'autre que le sortilège *Contacter Sphinx Noir*, mais Faris pense qu'elles sont en l'honneur d'Horus.

Cela explique également le choix des lieux pour les sacrifices sur la route vers El-Lahoun. On y trouve à chaque fois une statue de sphinx de l'Égypte ancienne (voir ci-dessous). La représentation d'un sphinx facilite grandement le lancement du sortilège et les Guerriers d'Horus croient en la signification symbolique de ces sites pour leur mission sacrée. Les meurtriers sont certes des conspirateurs, mais pas des sectateurs dans le sens habituel du terme. S'ils apprennent qu'Ibrahim les utilise pour mener à bien ses sombres plans, ils se retourneront contre lui.

En résumé, les meurtres a priori anti-britanniques se déroulent sur une ligne allant du Caire (sphinx de Gizeh) au village d'El-Lahoun, afin d'y exécuter l'invocation finale du Sphinx Noir (voir *Carte du Gardien*). Les Guerriers d'Ho-

Nouveau sortilège

Contacter un enfant du Sphinx

Coût : 3 points de magie ; 1D3 points de SAN

Temps d'incantation : 1D6+4 rounds

Le sortilège doit être lancé près du plateau de Gizeh, où les enfants du Sphinx ont investi les passages souterrains.

Le lanceur de sort doit porter un masque d'animal de style égyptien et réciter, debout et pieds nus dans le sable chaud des dunes, une ancienne prière égyptienne.

Le sortilège est automatiquement réussi si un ou plusieurs enfants du Sphinx se trouvent à portée. Au bout d'une durée déterminée par le Gardien ou d'1D100 heures, une délégation d'enfants du Sphinx arrive sur place.

Contacter une divinité / Sphinx Noir

Coût : 5 POU; 1D6 points de SAN

Un jour de marche maximum (env. 30 km) du sphinx de Gizeh ou du site actuel de la présence du Sphinx.

Le lanceur de sort tue une victime humaine en l'égorgeant avec un couteau, faisant jaillir son sang sur la représentation d'un sphinx. Il récite simultanément une prière de l'Égypte ancienne adressée au Sphinx Noir et attend son apparition.

En cas de réussite d'un jet sous *Chance* (réussite majeure lors de la première tentative), une représentation fantomatique du Sphinx Noir se manifeste dans la réalité au bout d'1D6+6 minutes ; elle se repaît de l'énergie métaphysique du sang et établit un lien télépathique avec le magicien et toutes les personnes présentes. L'apparition de la créature du Mythe et la prise de contact coûte 1/1D8 points de SAN. Le Sphinx Noir reste en général deux jours sur place et se fortifie dans l'aura puissante du meurtre rituel.

En présence d'un « vrai » sphinx égyptien d'au moins mille ans et de plus de 1,50 mètre, 20 % de bonus au jet de *Chance*.

Appeler/Congédier Sphinx Noir

Points de magie variables ; 1D10 points de SAN pour l'incantation et des points supplémentaires pour la vision du Sphinx Noir.

1 minute par point de magie investi ; 100 minutes maximum.

Un jour de marche maximum (env. 30 km) du sphinx de Gizeh ou du site actuel de la présence du Sphinx.

Le lanceur de sort et les autres participants doivent blesser à mort le plus grand nombre de personnes possible lors du rituel (avec une TAI cumulée d'au moins 300) et entasser les corps agonisant, devant ou à proximité d'un sphinx. Le sang fraîchement projeté, les gémissements des mourants et la mélopée rugueuse des sectateurs attirent enfin le Sphinx Noir, dont l'ombre se déploie au-dessus de la statue du sphinx, telle une couverture visqueuse. Cette substance solide palpite et vacille jusqu'à crever comme un furoncle, laissant place à la silhouette massive du Sphinx Noir qui se jette sur ses offrandes.

La probabilité de réussite dépend directement des points de magie investis. Tous les participants au rituel qui maîtrisent le sortilège peuvent en dépenser autant qu'ils le veulent alors que les autres ne peuvent contribuer qu'avec un point. Ceux qui se contentent de soutenir le rituel ne perdent pas 1D10 points de SAN (indiqué pour le coût). Les points de magie des personnes sacrifiées pour le rituel peuvent être utilisés directement pour augmenter les chances de réussite. En présence d'un sphinx égyptien d'au moins mille ans et 1,50 mètre de haut, la probabilité augmente de 10 %.

La variante du sortilège pour congédier la créature n'est généralement pas enseignée avec celle de l'appel ; beaucoup moins de magiciens la connaissent.

rus constituent la couverture d'Ibrahim, pour détourner l'attention des adeptes d'Isis et des sectateurs de Nyarlathotep. Les meurtres et le sortilège de contact doivent se produire à chaque fois dans un délai de deux jours maximum, car la présence du Sphinx Noir ne peut pas être retenue plus longtemps. Cette fois, les investigateurs ne sont pas les seuls à jouer contre la montre, leur principal antagoniste aussi !

Introduction : une requête impossible à décliner

En bateau à vapeur, le voyage de New York à Port-Saïd dure huit jours, plus un jour sur le Nil pour rejoindre Le Caire. Il faut donc compter environ deux semaines pour l'ensemble du voyage. Si les chapitres précédents ont débordé sur août, il reste trois à quatre semaines aux investigateurs pour se préparer.

Le 3 septembre 1929 est là. En fonction de la rapidité avec laquelle les investigateurs ont quitté les États-Unis après tous les événements précédents, ils sont arrivés il y a quelques jours ou débarquent tout juste.

La maison de Mikhael Sawari

Les investigateurs peuvent bien sûr descendre dans un hôtel du Caire (éventuellement pertinent au cours du chapitre suivant pour approcher les scélérats qu'ils traquent), mais Robert Carrington leur a offert l'opportunité de loger dans une demeure privée extrêmement agréable.

Mikhael Sawari (39 ans), un marchand d'armes égyptien très doué pour les affaires, équipe actuellement certaines unités miliaires.

Marié à une Américaine (Rosie-May, 35 ans), il est très ouvert au monde. Avec son épouse et leurs quatre enfants Akram (12 ans), Wahid (9 ans), Hannah (7 ans) et Ribanna (3 ans), il habite une demeure somptueuse, avec pièces climatisées et jardin, dans le quartier copte de Masr Al-Qadimah, près du pont Qasr al-Nil.

Toutes les pièces sont décorées de tapis de grande qualité et de meubles luxueux ; on trouve des représentations des saints et des croix sur les murs (typique des coptes), à côté de photos d'armes de gros calibre (probablement typique des marchands d'armes). Il y a plus d'une dizaine de chambres d'amis, que Mikhael remplit d'Européens et d'Américains, des amis de ses amis qu'il voit comme des « futurs amis ». Il serait très offensé qu'un ami prenne une chambre d'hôtel ou ne vienne pas le voir pendant son séjour. Recommandés par Robert Carrington, les investigateurs seront accueillis à bras ouverts.



Si les personnages portent des armes (le contraire serait étonnant), les enfants s'avèrent être d'incroyables experts (même Ribanna) et posent de nombreuses questions concernant la précision du tir, les avantages et inconvénients de leurs munitions, etc. Même si les investigateurs ne les montrent pas ouvertement, les enfants réussissent à mettre la main sur toutes les armes ou au moins à les apercevoir, en l'espace de deux jours. C'est une expérience étrange que de se retrouver à converser avec une fillette de sept ans du pouvoir de perforation d'un calibre 45...
Suite aux événements des **chapitres VI et XII**, les investigateurs disposent déjà d'une certaine « réputation » parmi les autorités locales et leur arrivée n'est pas passée inaperçue. Avant qu'ils ne puissent se consacrer à leur mission, une requête difficile à refuser leur parviendra.

Un meurtre rituel ?

Le 3 septembre, l'investigateur qui doit servir d'interlocuteur direct auprès des autorités (celui que Joseph McPherson considère comme le « chef » du groupe) reçoit vers 11 heures la visite d'un garçon d'environ dix ans, qui lui demande dans un anglais approximatif de l'accompagner au *Café Maraschino* pour voir un « homme important ». Si le personnage refuse, l'enfant lui tend une lettre de **Joseph McPherson**, le priant d'accepter l'invitation et faisant miroiter une récompense. Avec un jet

Joseph McPherson

Joseph McPherson fait partie des Britanniques touche à tout qui se sont fait un nom à l'étranger au début du XXe siècle. Il dispose d'une formation classique ; doué pour les langues et avec des connaissances scientifiques, c'est également un bon athlète et un grand solitaire. Il vit en Égypte depuis 1901. Jusqu'en 1920, il fut le chef des services secrets (*mamur zapt*) au Caire. C'est de cette période que vient son surnom de « Bimbachi » (dénomination militaire correspondant au major). Il passe beaucoup de temps dans la lutte contre la drogue et les crimes. Disposant toujours de contacts parmi les personnes haut placées dans le gouvernement, il dirige sous le nom de « Signor Martino » le *Café Maraschino,* point de rencontre des informations et des informateurs. Outre la lutte contre la drogue, il s'attelle à déjouer les attaques sur les citoyens britanniques en Égypte.

Les cafés

En 1929, Le Caire compte bien plus de 3000 cafés, lieu de rencontre et point central de la vie de nombreux Égyptiens.

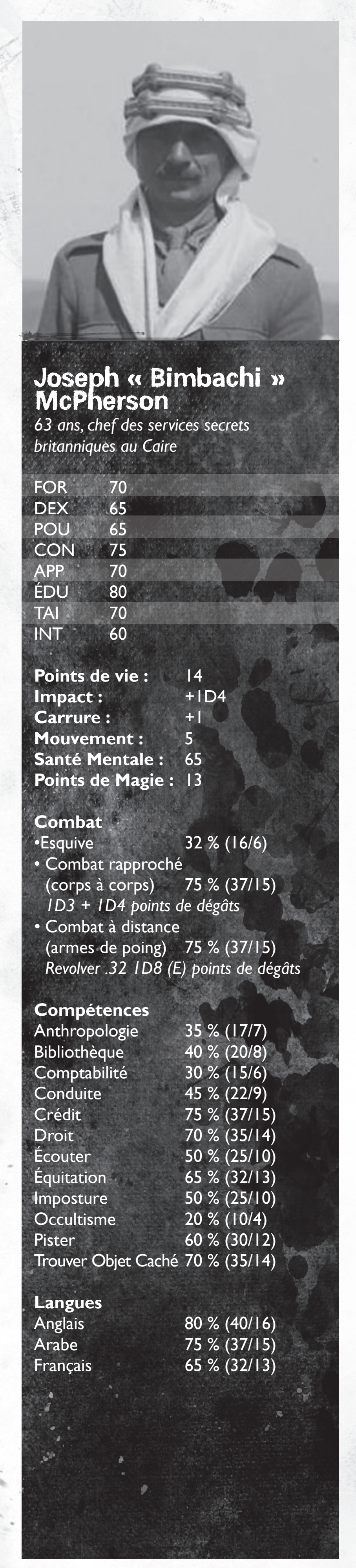
En général, les hommes se retrouvent au café l'après-midi ou le soir pour y discuter pendant des heures. Les établissements sont choisis en fonction des affinités politiques, idéologiques ou professionnelles. On peut y jouer (backgammon, dominos ou dames) en sirotant un café sucré, et on se raconte les dernières nouvelles en fumant le narguilé. Souvent, les veilles de jours fériés religieux, des conteurs et musiciens se produisent pour gagner un peu d'argent avec leurs histoires et leurs chansons.

On y boit du café sucré aromatisé à l'ambre (*ziada* = très sucré ou *mazbut* = normalement sucré, et plus rarement *ariha* = avec une pincée uniquement ou *sada* = sans sucre). Bien que plus chères, des tisanes sont également servies ; mais en revanche, pas d'alcool.

Le Café Maraschino

Un bâtiment de trois étages, abritant le *Café Maraschino*, occupe le coin du boulevard Abbas et de Sharia Zeki. Le propriétaire semble être un vétéran italien qui arrondit ainsi ses fins de mois et ne fait aucun secret de ses opinions anarchistes. Les dealers de drogues entrent et sortent de son établissement au grand jour.

En réalité, « Signor Martino » est l'ancien chef des services secrets Joseph McPherson qui écoute ses clients avec l'aide de ses employés (Gad, Hassan et Yassin), afin d'en savoir plus sur les agissements des réseaux de drogue.



Joseph « Bimbachi » McPherson

63 ans, chef des services secrets britanniques au Caire

FOR	70
DEX	65
POU	65
CON	75
APP	70
ÉDU	80
TAI	70
INT	60

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 65
Points de Magie : 13

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 75 % (37/15)
  Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences

Anthropologie	35 % (17/7)
Bibliothèque	40 % (20/8)
Comptabilité	30 % (15/6)
Conduite	45 % (22/9)
Crédit	75 % (37/15)
Droit	70 % (35/14)
Écouter	50 % (25/10)
Équitation	65 % (32/13)
Imposture	50 % (25/10)
Occultisme	20 % (10/4)
Pister	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	70 % (35/14)

Langues

Anglais	80 % (40/16)
Arabe	75 % (37/15)
Français	65 % (32/13)

sous EDU, l'investigateur se souvient de ce nom ; cet homme est l'ancien chef des services secrets britanniques et dispose de très bonnes relations dans les cercles gouvernementaux.

Si les investigateurs logent chez Mikhael Sawari, le *Café Maraschino* se trouve à quelques pas de là. Outre les pièces fermées de l'établissement, on y trouve également une cour intérieure occupée par des Arabes et des Britanniques, qui boivent du café et fument le narguilé. À l'une des tables, entourée de palmiers en pots (pour bloquer la vue), l'investigateur est conduit au Signor Martino (Joseph McPherson), qui attend déjà.

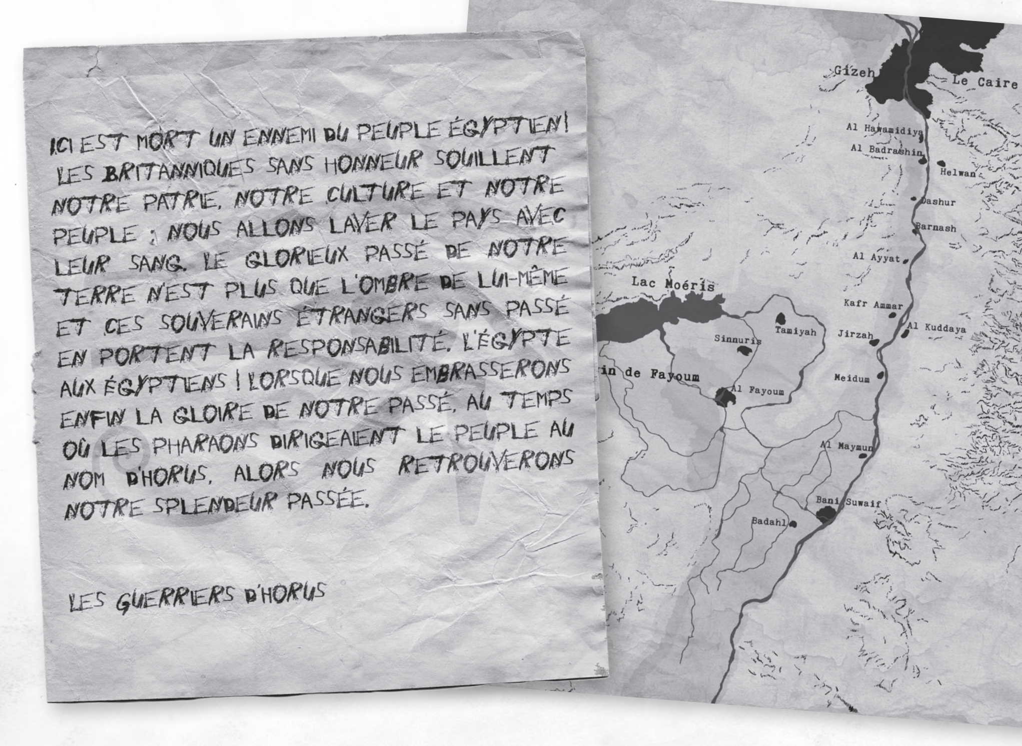
Cet homme dans la soixantaine semble sportif et encore agile pour son âge. Il se présente poliment ou mentionne une précédente rencontre et indique que l'Empire a besoin des services des investigateurs. Si le personnage montre immédiatement son intérêt, Joseph McPherson lui explique que le cadavre du peintre britannique **Theodore Taggart** a été retrouvé tôt ce matin dans les ruines de Memphis, à environ 20 kilomètres au sud du Caire. La gorge du pauvre homme a été tranchée, et près du corps, une sorte de lettre de revendication d'un groupuscule apparemment nationaliste a été découverte. Il tend au personnage, le visage grave, un parchemin moderne (*Aide de jeu n°42*). Le symbole de l'œil d'Horus, dieu à tête de faucon de l'Égypte ancienne, peut être reconnu avec un jet sous *Occultisme* ou *Histoire*.

La subtilité est de mise

Joseph McPherson poursuit : « Le haut-commissaire, le baron George Lloyd, est très embêté par ce meurtre brutal et vraisemblablement motivé par la religion. Il ne peut pas impliquer de collaborateurs officiels pour élucider ce crime, en raison de la situation politique actuelle très tendue ; néanmoins, il ne souhaite aucunement afficher la moindre complaisance envers ces meurtriers et ennemis de l'État. Des sources bien informées ont attiré l'attention sur votre présence [allusion si possible aux aventures précédentes de l'investigateur en Égypte].

Si vous aidez le baron, vous recevrez 400 livres sterling pour engager toutes les personnes qui vous paraîtraient utiles afin de coincer ces meurtriers. La même somme vous sera versée comme récompense en cas de succès. »

Si l'investigateur accepte, Joseph McPherson s'en réjouit ; il insiste sur le fait que l'action doit être la plus discrète possible. Il lui tend une enveloppe avec l'argent promis, ainsi qu'une carte du nord de l'Égypte (*Aide de jeu n°43*) sur laquelle il a marqué l'endroit où le corps a été retrouvé. Si les investigateurs veulent prendre contact avec lui, ils doivent se rendre près du *Café Maraschino*, au niveau de la grande fontaine. Des personnes qui ont reçu leur description la surveillent en permanence et les approcheront s'ils s'y rendent. En deux à trois heures, ils peuvent ainsi échanger des informations ou transmettre des requêtes.

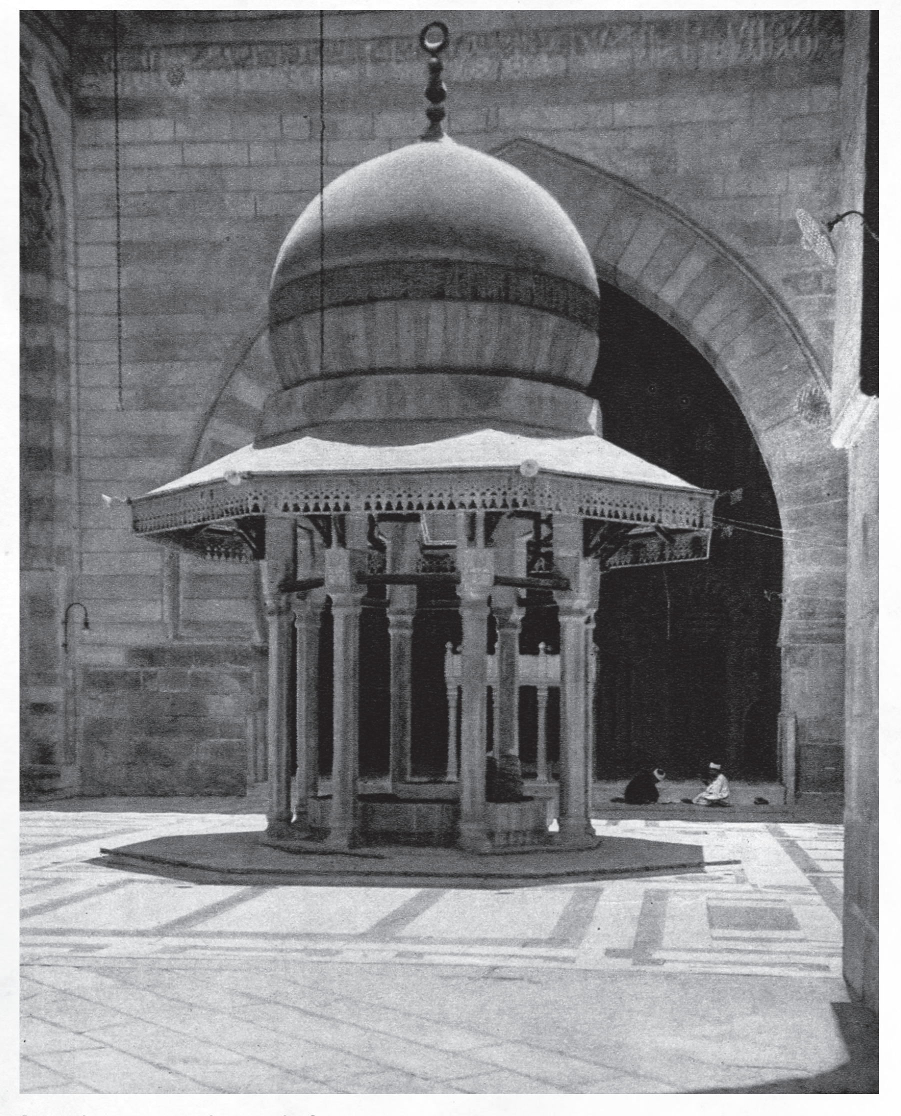


ICI EST MORT UN ENNEMI DU PEUPLE ÉGYPTIEN ! LES BRITANNIQUES SANS HONNEUR SOUILLENT NOTRE PATRIE, NOTRE CULTURE ET NOTRE PEUPLE ; NOUS ALLONS LAVER LE PAYS AVEC LEUR SANG. LE GLORIEUX PASSÉ DE NOTRE TERRE N'EST PLUS QUE L'OMBRE DE LUI-MÊME ET CES SOUVERAINS ÉTRANGERS SANS PASSÉ EN PORTENT LA RESPONSABILITÉ. L'ÉGYPTE AUX ÉGYPTIENS ! LORSQUE NOUS EMBRASSERONS ENFIN LA GLOIRE DE NOTRE PASSÉ, AU TEMPS OÙ LES PHARAONS DIRIGEAIENT LE PEUPLE AU NOM D'HORUS, ALORS NOUS RETROUVERONS NOTRE SPLENDEUR PASSÉE.

LES GUERRIERS D'HORUS

Aide de jeu n°42 : Lettre de revendication

Aide de jeu n°43 : carte Egypte



Point de rencontre discret : la fontaine.

Déplacements entre les sites

Les investigateurs doivent se rendre sur les lieux des crimes et revenir au Caire pour effectuer des recherches au musée égyptien. Une fois Le Caire quitté, les routes ne sont souvent rien d'autre que des chemins poussiéreux à travers champs, et les véhicules ne dépassent pas les 20 km/h. Chaque jour, un jet sous *Conduite* est nécessaire pour éviter une crevaison ou d'autres désagréments. À cheval, la vitesse ne dépasse pas les 10 km/h, mais les animaux supportent bien mieux le terrain difficile et aucun jet n'est requis.
Le temps étant compté pour les investigateurs, le Gardien doit bien noter le temps passé en route. Une fois la zone atteinte, un jet sous *Orientation* leur permet de trouver rapidement les tombes reculées ; sinon, ils perdent une heure supplémentaire.
En passant, le Gardien doit penser à mentionner une statuette d'Isis ou un objet similaire dans les villages aux alentours d'El-Lahoun, comme indice de la présence du culte (voir *Membres du culte d'Isis*).

Recherches au Caire

Lors de leurs investigations, les personnages découvrent des indices qui les poussent à croire que ces actes terroristes sont assez inhabituels. L'aventure part du principe que le motif récurrent du sphinx finira par frapper les investigateurs. Le **musée égyptien du Caire** constitue un bon point de départ pour faire des recherches à ce sujet. Cet imposant bâtiment fut construit au tournant du siècle en style néoclassique et se situe au centre du Caire, sur la rive est du Nil. Il abrite de longues galeries et de grandes salles emplies de trouvailles datant de l'Antiquité égyptienne à l'époque gréco-romaine. Au rez-de-chaussée, on trouve les pièces les plus importantes (statues, barques funéraires, sarcophages, reliefs et colonnes). L'étage abrite de petits objets, des bijoux, des choses de la vie quotidienne, ainsi que des papyrus et momies d'anciens rois. Dans l'une des ailes du musée, on trouve une vaste collection d'ouvrages, avec toutes les

Conclusions

Il n'est pas improbable que les investigateurs relient les faits aux Fils de la Terreur et qu'ils veuillent absolument résoudre cette affaire. Il serait contre-productif que les chefs de la Confrérie de la Bête séjournent déjà au Caire ou dans les environs. Le Gardien peut donc répondre par la négative à toutes les questions ou investigations des personnages dans cette direction. Aucune trace d'Edward Chandler, de Lang-Fu ou du baron Hauptmann ; les investigateurs n'ont donc pas de raison de rester au Caire.

Examen des lieux

Au total, il faut à Ibrahim au moins quatre sites pas trop éloignés les uns des autres (voir *Description du sortilège*) pour lancer *Contacter Sphinx Noir* sur le cinquième site, près du temple d'Isis d'El-Lahoun. Le temps des investigateurs est donc compté, tant pour atteindre les sites successifs que pour effectuer leurs recherches au Caire (voir *Déplacements entre les sites* et *Recherches au Caire*).

Site ;	Date et heure ;	Victime
1. Ruines de Memphis :	3 septembre / 5 h	Theodore Taggart, peintre
2. Villa à Barnash :	4 septembre / 4 h 30	Khasib bin Hassan, collectionneur d'art
3. Nécropole de Tarkhan :	6 septembre / 5 h	Dr James Cooper, archéologue
4. Pyramide de Meïdoum :	7 septembre / 4 h	Amanda Graham, journaliste

Rencontres en chemin (1D10)

1. Patrouille de l'armée britannique à cheval : l'**adjudant James Gilmer** et ses quatre hommes contrôlent les voyageurs en raison de l'instabilité politique actuelle. Les Européens, qui ne sont pas soupçonnés outre mesure, n'ont rien à craindre, mais les locaux peu aimables ou armés sont examinés à la loupe, ce qui peut prendre au moins une heure. Un jet sous *Baratin* ou *Persuasion* peut aider ; si s'ajoute à cela une somme convenable en liquide ou une lettre de recommandation, vous pourrez octroyer un dé bonus.
2. Européens dans une voiture en panne : en une demi-heure, un jet sous *Mécanique* la remet en marche. 1D3 détermine le conducteur ; 1 ou 2 pour le riche propriétaire d'une plantation et 3 pour un colonel de l'armée, chacun avec leur épouse en train de râler. Dans les deux cas, le conducteur est extrêmement reconnaissant envers les personnages, et son influence pourrait se révéler utile au cours de l'aventure ou par la suite.
3. Locaux aimables connaissant bien les lieux : les hommes font une pause sur le bord du chemin et sont prêts à leur indiquer la route ; bénéfice d'un dé bonus pour le prochain jet sous *Orientation*.
4. Vipère à cornes venimeuse dissimulée entre les pierres chaudes d'une ruine : les recherches des investigateurs effraient le reptile, qui a pu être repéré au préalable par un jet sous *Naturalisme* (traces de déroulement latéral typiques) ou par une réussite à un test extrême de *Trouver Objet Caché*. Si le serpent attaque, seule une réussite extrême permet d'*Esquiver* la morsure infligeant 1D2 points de dégâts et un poison hémotoxique de type Fort.
5. Petite tempête de sable : elle dure environ une demi-heure, mais peut endommager le moteur de leur véhicule en cas d'échec de leur jet sous *Chance*. Les humains et animaux sans protection doivent réussir un jet sous CON pour ne pas avaler trop de sable et nécessiter des *Premiers soins*. Tous les jets sous *Orientation* ont un dé de malus.
6. Présence d'un archéologue dans les ruines : le **Dr Jeremy Barnes** est un vieux monsieur très aimable, qui se passionne pour les documents anciens et la mythologie égyptienne. Si les investigateurs lui relatent les meurtres, il est bouleversé mais reconnaissant, et rentre à son hôtel au Caire. Il propose d'aider les personnages dans leurs recherches au musée (jet sous *Crédit*). Il a un dé bonus aux jets sous *Bibliothèque* et maîtrise l'égyptien ancien et d'autres langues mortes.
7. Groupe de nationalistes agressifs dans la rue : les Européens en général, et les Britanniques en particulier sont agressés verbalement et se font cracher dessus. La réussite à un test extrême de *Baratin* est nécessaire pour sortir sans encombre de cette situation. Sinon, une bagarre se déclenche, mais elle doit être sans danger pour les investigateurs. Les femmes, les personnes âgées et les personnes sans défense sont laissées tranquilles. (Attaquants : 11 PV, Coup de poing 55 %, dégâts 1D3)
8. Alcôve inexplorée dans un tombeau : un jet sous *Archéologie* ou de *Trouver Objet Caché* (ce dernier avec un dé malus) dévoile une niche murée très bien dissimulée avec un vase canope d'une très grande valeur. L'inscription peut être traduite si un personnage possède la compétence *Égyptien ancien*. Il n'y a pas de cendres à l'intérieur, mais de la *Poussière de Suleiman* (une dose). Cette poussière magique inflige1D20 points de dégâts aux créatures d'autres plans (*test* de *Mythe de Cthulhu* avec un dé bonus).
9. Pont de bois détruit au-dessus d'un fossé d'irrigation : soit les investigateurs font le tour, ce qui leur fait perdre une heure, soit ils posent deux planches et peuvent traverser avec la réussite à un test majeur de *Conduite* ou *Équitation*, en fonction de leur moyen de transport.
10. Bédouins : ces silhouettes menaçantes ne veulent rien d'autre que commercer avec les investigateurs. Ils sont particulièrement intéressés par les armes à feu, les outils et les bijoux. Si le Gardien le souhaite, il peut donner aux personnages l'occasion d'acquérir des objets utiles ou liés au Mythe. Sinon, les Bédouins les payent avec de la nourriture, du cuir ou des lingots d'or. L'un des hommes peut même se proposer comme guide.



publications imaginables concernant l'histoire égyptienne, ainsi que des copies de plaques de pierres ancestrales retranscrites avec soin sur du papyrus. Le directeur de la bibliothèque est actuellement **Arif bin Jamal,** un homme étrange, peu soigné, trapu et approchant de la soixantaine. Il aide volontiers contre un petit dessous de table et peut traduire les hiéroglyphes et les documents coptes si besoin. Si les investigateurs lui demandent si d'autres personnes sont venues faire des recherches similaires ces derniers temps, il se souvient d'Ibrahim, qu'il décrit avec précision.

Les recherches mentionnées par la suite prennent chacune environ quatre heures, car les nombreux documents sont mal classés, voire pas du tout.

Dans tous les cas, le Gardien peut proposer des tests d'*Idée* pour mener les joueurs sur la bonne piste. Le sphinx



de Gizeh joue bien sûr un rôle central dans le déroulement de cette aventure, mais les investigateurs ne pourront rien entreprendre là-bas puisqu'aucun meurtre n'a eu lieu sur ce site. Si le Gardien ne souhaite pas trop modifier la trame narrative, il ne doit pas porter l'intérêt des personnages dans cette direction.

Mot clé « Sphinx »

Si les investigateurs recherchent des documents inhabituels concernant un sphinx, il leur faudra réussir un test majeur de *Bibliothèque* pour dénicher l'écrit en copte d'un moine (*Aide de jeu n°44*). S'ils recherchent précisément un sphinx noir, sombre ou de l'ombre (comme ils ont pu le voir dans leurs visions), la difficulté est la même.

Les documents mentionnent le sphinx de Gizeh comme origine de cette bête, mais si les investigateurs s'y rendent pour le voir de plus près, ils ne découvriront rien de nouveau dans cet endroit très fréquenté par les touristes. Leurs recherches concernant le Sphinx Noir peuvent les conduire à la découverte d'une esquisse sur une plaque d'argile (*Aide de jeu n°45*). Le rayon d'action limité depuis le sphinx de Gizeh y est mentionné. Les « pas d'un marcheur en un jour » correspondent à une distance de 30 kilomètres environ (*Histoire*). Le contenu décrit des pratiques répugnantes et sanguinaires en l'honneur du Sphinx Noir et révèle le sortilège *Contacter une Divinité / Sphinx Noir* avec un jet sous *Occultisme*. La lecture coûte 0/1 point de SAN et les cérémonies évoquent des similitudes avec les meurtres actuellement perpétrés (INT).

Mots clés « Nephren-Ka » et « Amneris »

Dans les documents du moine, deux noms sont mentionnés et peuvent orienter les investigateurs vers d'autres sujets : Nephren-Ka et Amneris. S'ils effectuent des recherches sur ces deux termes, ils trouvent d'autres documents avec un jet sous *Bibliothèque*. Concernant Nephren-Ka, un extrait de livre anglais indique qu'un pharaon du nom de Nephren-Ka régna vers la fin de la IIIe dynastie (vers 2700 avant J.-C.) ; il aurait fait montre d'une cruauté infinie pendant son règne, ce qui lui aurait valu le surnom de Pharaon Noir. Concernant Amneris, ils peuvent lire une histoire intéressante sur une copie de papyrus de l'Égypte ancienne (*Aide de jeu n°46*). Cette histoire révèle un indice important : les prêtres d'Isis se sont opposés au Sphinx Noir et un lieu de culte d'Isis fut érigé sous Sésostris II. « Par-delà sa mort » indique le lieu au niveau de la pyramide du pharaon et « En l'honneur de Sésostris » permet de conclure que l'entrée principale dans la pyramide du culte est dissimulée, car une telle pyramide n'a habituellement pas d'autre but que de vénérer le pharaon défunt.

Extrapolation des lieux suivants potentiels

La possibilité de prédire le site du crime suivant est impliquée dans les descriptions, car ils suivent une ligne vers le sud, à proximité de statues de sphinx. Une telle recherche requiert un jet sous *Bibliothèque* pour trouver les documents pertinents et un jet sous *Archéologie* pour déchiffrer des écrits techniques très arides. Ces jets peuvent être faits par plusieurs personnes, mais une seule fois par site. Le Gardien peut éventuellement ajouter d'autres sites non pertinents pour mener la vie dure à ses joueurs.

Puisse la Sainte Mère de Dieu poser son reg
miséricordieux sur son pauvre serviteur qui co
lignes blasphématoires pour nettoyer son âme
ces pensées effroyables. Le Seigneur est tout
comme le disent les Saintes Écritures ; tout le
paganisme et le polythéisme des royaumes pa
pharaons ne sont rien que bêtises superstitieu
barbares, ainsi parle mon abbé. Pourtant, cha
d'insomnie, les puissantes griffes du sphinx d
m'attaquent et… un sphinx noir ? Quelle misér
tentative de mon esprit de mettre un nom sur
indicible noirceur, cette créature à plusieurs têt
crachant du sang et des os, bavant, mugissan
grinçant… il faut que je revienne à la raison.
plus beaucoup de temps avant que notre refug
transforme en un piège mortel, car Gizeh n'est
Les tablettes d'argile ancestrales du prêtre Nephren-Ka
depuis longtemps disparu et que j'ai lues nous
conduiron vers notre perte. Elle sait que je rédige ce
texte ! Je sens le halètement brûlant, humide et
répugnant de la Bête sur ma nuque. Quel immense
pouvoir dans ces quelques lignes de papyrus qui
appellent une telle créature ! Mon Dieu, pardonne-moi !
Cette nuit, je vais partir avec quelques frères et détruire
la statue païenne que les locaux nomment Abu el-hol,
qui signifie quelque chose comme père de la terreur.
Mon Dieu, viens-moi en aide, car je ne dispose pas des
mêmes pouvoirs qu'Amneris !

Aide de jeu n°44

Seigneur de la nuit, du jour, de la vie et de la mort. Soit honoré par la grande bête noire qui sème la mort parmi ceux qui ne vénèrent pas ton nom, éternel Nephren-Ka. Que son appétit insatiable et sa fureur écrasent tous les ennemis de notre souverain. Cependant, le pouvoir du Sphinx Noir ne s'étend pas au-delà des pas d'un marcheur en un jour, mais il nous laisse l'essaimer afin d'accomplir son œuvre dans le royaume tout entier. À bas les ennemis de Nephren-Ka. Que leurs corps anéantis servent de pâture au Sphinx qui veille pour l'éternité sur notre Pharaon.

Aide de jeu n°45

i que lors du règne du puissant Sésostris II, fils
enemhat, père de notre bon souverain, les
Memphis envoyèrent un messager à la cour de
la d'un monstre qui ravageait la terre des
valait les braves soldats du pharaon qui se
la bête. Même les sages prêtres de Ptah,
nde, semblaient impuissants face à la bête
non, béni soit le sol qu'il foulait, demanda
ris, la grande prêtresse d'Isis, versée dans de
ses occultes. Celle-ci déclara reconnaître le
it de la même source impure que le
aon Noir [illegible]. Ses
nt une grande crainte parmi les scribes et
prêtres de la cour, mais Sésostris, doté d'une grande sagesse,
ordonna de bannir la créature par la magie. La courageuse
prêtresse se rendit alors, accompagnée de quelques adeptes et
de soldats, sur le plateau de la grande pyramide. Elle dirigea
l'ânkh bénie par Isis contre le monstre à plusieurs têtes, lui
lança sortilège sur sortilège, et renvoya la créature dans les
ténèbres. Les habitants de Memphis glorifièrent la prêtresse
et leur pharaon, qui accorda un vœu à Amneris. En toute
humilité, elle demanda un lieu dans lequel elle pourrait
vénérer Isis en l'honneur de Sésostris dont la bonté était
sans limites. Il accéda à la requête de ce si fidèle serviteur,
même par-delà sa mort.

Aide de jeu n°46

Tarik bin Demir, témoin.

Premier site : les ruines de Memphis (3 septembre)

Distance au Caire : 20 km
Temps de parcours en voiture : 1 h
Temps de parcours à cheval / en chameau : 2 h

Les événements

Les ruines de Memphis, dans lesquelles se trouve un grand sphinx en albâtre, s'étendent le long du Nil au sud du Caire, sur plusieurs kilomètres, entre le désert et les champs. **Theodore Taggart** travaillait depuis quelque temps sur une série de paysages de ces ruines. Ses activités étaient connues et les Guerriers d'Horus n'eurent aucun problème pour lui tendre une embuscade aux premières heures du jour. L'un des nationalistes s'approcha et le frappa avec un objet contondant. Il tomba en avant, sur son chevalet, perdit son pinceau et emporta son escabelle dans sa chute. Les Guerriers d'Horus portèrent alors le peintre inconscient jusqu'au sphinx d'albâtre, où Faris exécuta le rituel dans une grande ferveur religieuse, égorgeant Theodore Taggart avec un poignard. L'invocation fut couronnée de succès et la présence du Sphinx Noir flotte sur les lieux, ce qui explique le trouble des policiers. Les effets de cette aura sont décrits dans l'encadré *la présence du Sphinx* ; dans cette zone baignée de lumière, ils ne sont pas très prononcés. Faris plaça la lettre de revendication et le corps devant le chevalet entre les murs du temple, afin de ne pas attirer l'attention sur le sphinx. Il ressentit rapidement le pouvoir d'une entité étrangère dans son esprit. Comme Ibrahim le lui avait ordonné, il ne réagit pas à la voix dans sa tête et quitta les lieux en toute hâte. Le fellah **Tarik bin Demir** fut témoin de sa fuite vers 5 h 20 ; curieux de connaître la cause de cette précipitation, il fouilla les ruines, découvrit le cadavre et alerta les autorités.

Investigations

Les ruines du temple se trouvent à environ 20 kilomètres au sud du centre-ville du Caire et à environ 10 kilomètres du sphinx de Gizeh. Outre la statue colossale allongée de Ramsès II et un sphinx d'albâtre de quatre mètres de haut et de huit mètres de large très bien conservé, seuls quelques murs témoignent de la splendeur de cette métropole ancestrale.

Lorsque les investigateurs arrivent sur place, deux policiers égyptiens discutent en arabe avec Tarik, à l'ombre de dattiers. Leur interrogatoire est presque terminé et l'un des deux policiers prend des notes. Une maîtrise suffisante de la langue arabe et un jet sous *Écouter* indiquent que les forces de l'ordre ne se réjouissent pas du meurtre, mais qu'ils ne pleurent pas non plus la mort d'un Occidental. Les curieux (et notamment les personnages) ne gênent pas les policiers dans un premier temps, mais ces derniers ne répondent à aucune question directe et chassent des investigateurs trop hardis. Le Gardien doit si besoin rappeler à ses joueurs qu'il leur faut agir discrètement. Les trois locaux se sentent très mal à l'aise sur place, ce que les personnages constatent facilement avec un jet sous *Psychologie*. S'ils prennent leur mal en patience, les policiers finissent par partir et ils sont libres de parler avec Tarik. Il répond aux questions en échange d'un peu d'argent ou avec un jet sous *Baratin*.

Tarik est un homme d'une quarantaine d'années, un peu trapu, qui a passé sa vie à travailler dur pour subvenir à ses besoins. Il décrit l'homme qui s'est enfui vers l'ouest comme un Arabe de grande taille (environ 1,80 mètre), très sportif et vêtu d'un large caftan gris. Il portait également une arme à l'épaule, mais Tarik est incapable de dire de quoi il s'agissait. Il a trouvé le cadavre sur le dos, mais à part la gorge tranchée, il n'a rien remarqué de particulier. Il indique que le corps a déjà été emmené et qu'il se trouve au commissariat principal du sud du Caire.

Les outils du peintre se trouvent à côté de son chevalet, ainsi qu'un tableau presque terminé du sphinx d'albâtre. Quelques traces de sang confirment l'endroit où le corps a été retrouvé, mais il est clair (*Médecine*) que la quantité de sang est insuffisante pour un homme égorgé ; selon toute logique (ou un jet sous *Pister*), le cadavre a été déplacé.

La présence du Sphinx

Lorsque le sortilège *Contacter une Divinité / Sphinx Noir* réussit, la sombre aura de cette créature assoiffée de sang demeure sur le site du rituel pendant encore deux jours. Sa présence a différents effets sur son environnement immédiat. Sa manifestation se limite à un seul lieu, et les anciens sites de sortilèges ne sont plus affectés dès qu'elle se déplace. La sensation de malveillance ressentie par l'investigateur peut être concrétisée par divers jets de dés.

1. La température baisse. Avec un test majeur sous INT, cette chute de température est estimée à 5 °C, révélation étrange, mais qui n'entraîne pas de perte de Santé Mentale.
2. Les ombres semblent tangibles et certaines paraissent s'étendre dans une quatrième dimension (celle du Sphinx Noir). Celui qui le remarque avec un jet sous *Trouver Objet Caché* perd 0/1 point de SAN.
3. Un halètement profond, lent et empreint de voracité fait perdre 0/1 point de SAN avec un jet sous *Écouter* réussi.

Plus l'aventure avance, plus les effets de la présence du Sphinx Noir se renforcent :

4. Un nouveau jet sous *Trouver Objet Caché* donne l'impression que quelque chose d'autre se trouve dans la pièce. Elle se cache dans l'ombre et il est impossible de la voir. Quelque chose d'insaisissable, mais tout de même présent, immense... (0/1D2 points de SAN). Une réussite majeure dessine vaguement les contours d'une créature de l'ombre léonine, à quatre pattes, avec un nombre de têtes difficile à déterminer, mais qui ne semble pas aller avec le reste du corps. Il instille un sentiment de profonde révulsion et entraîne une perte de 1/1D6 points de SAN.
5. Pendant quelques instants, les pensées du Sphinx Noir se mélangent à la conscience d'un investigateur mystiquement sensible, en cas de réussite d'un test majeur sous POU. Le personnage voit entre « ses » pattes la silhouette sanguinolente d'une femme ailée. Cette brève vision entraîne la perte de 1/1D4 points de SAN et doit se produire chez différents personnages, assez régulièrement au fur et à mesure qu'ils approchent du temple d'Isis et que le Sphinx commence à deviner son objectif. Si l'investigateur rate son test sous POU, il est pris d'une envie irrésistible de se jeter sur les restes de la victime retrouvée sur le site. Si personne ne l'empêche de planter ses dents dans la chair du mort, il perd 1/1D8 points de SAN, sinon 1/1D4. La femme de la vision peut être identifiée comme Isis avec un jet sous *Occultisme* ou *Histoire*.

Si les investigateurs fouillent les environs, ils découvrent (*Trouver Objet Caché*) quelques traces brunes devant le sphinx ; une plus grande quantité de sang a probablement été bue par le sable à cet endroit. Un jet sous *Pister* souligne des traces de pas d'une dizaine de personnes, arrivées au temple depuis l'ouest, qui sont passées par le chevalet, puis ont rejoint le sphinx, pour repartir d'où elles venaient. Dans cette direction, derrière les dunes, des traces de chevaux se perdent dans le désert vers le sud-ouest, à peine visibles en raison du vent qui a remodelé le sable.

Si les investigateurs parviennent à examiner le corps (*Médecine*) en s'introduisant par effraction ou en corrompant quelqu'un, ils constatent que Theodore Taggart est sans le moindre doute mort la gorge tranchée, mais qu'il a été frappé derrière la tête avant sa mort par un objet contondant. Son portefeuille confirme son identité et une facture indique l'adresse de sa chambre de basse catégorie au Caire. Située dans un quartier pauvre de la ville, sa chambre ne recèle rien de spécial, à part des toiles vierges et d'autres partiellement peintes. Les motifs font germer l'idée chez les personnages qu'il devait souvent se trouver dans les ruines de Memphis ces derniers temps.

Conclusions

Grâce aux indices disponibles, les investigateurs devraient conclure que Theodore Taggart n'est pas mort devant son chevalet, mais devant le sphinx. Quelqu'un s'est apparemment donné du mal pour dissimuler ce fait. Le meurtrier n'a pas agi seul et le groupe dispose de chevaux, mais la description du tueur présumé est trop vague pour entreprendre une recherche ciblée de l'homme. L'un des investigateurs devrait avoir ressenti la présence du Sphinx Noir, de sorte que les personnages sont suffisamment alarmés pour poursuivre l'enquête.



Deuxième site : une villa à Barnash (4 septembre)

Distance au Caire : 40 km
Temps de parcours en voiture : 2 h
Temps de parcours à cheval / en chameau : 4 h

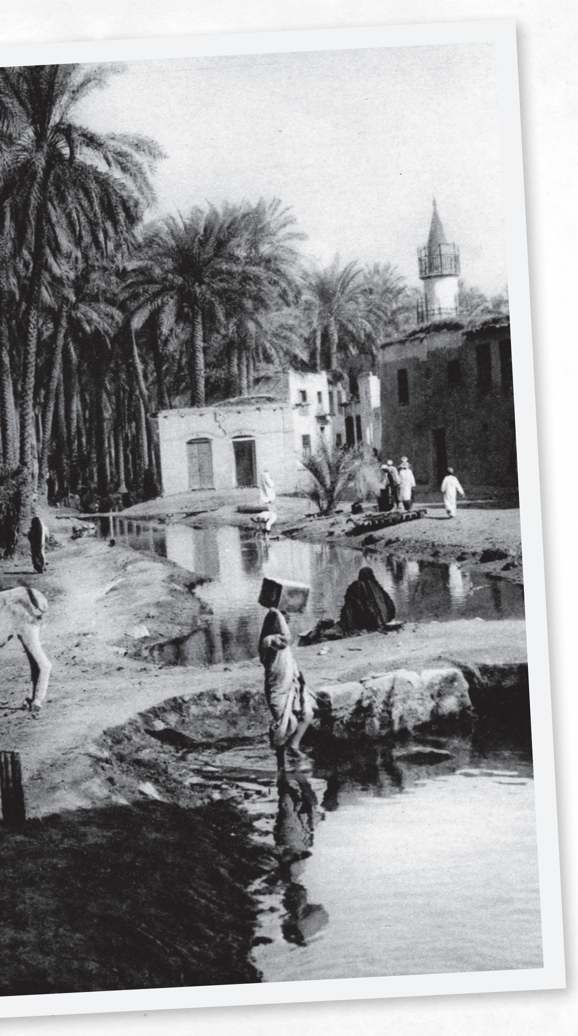
Les événements

Barnash est un village agricole typique sur la rive ouest du Nil, principalement habité par des paysans et quelques grands propriétaires terriens. L'un d'eux, du nom de **Khasib bin Hassan**, a été retrouvé mort dans son salon au matin du 4 septembre. Grâce à ses recherches, Ibrahim avait connaissance de la collection d'art égyptien de Khasib. Un sphinx en pierre massif parmi ses possessions faisait de lui la victime suivante idéale. Avec deux compagnons, Faris entra vers quatre heures du matin par la porte arrière de la villa. Ils fracturèrent la porte, mais **Tahir bin Mohammed**, domestique de Khasib, fut réveillé par le bruit et prit les intrus en flagrant délit au moment où ils s'apprêtaient à prendre l'escalier menant à l'étage. Les Guerriers d'Horus maîtrisèrent l'homme avec relativement peu de violence et Faris ordonna à ses hommes de le ligoter et de le bâillonner, car il ne rentrait pas dans la catégorie des « ennemis du peuple égyptien ». Les trois hommes poursuivirent ensuite leur mission. Ils se saisirent du maître de maison endormi, l'emmenèrent dans le salon et le tuèrent devant le sphinx de la manière appropriée. Les tapis recouvrant toute la pièce ne pouvaient pas dissimuler l'emplacement réel du meurtre et Faris renonça à déplacer le corps. Il partit du principe que l'attention avait été détournée lors du premier meurtre et que le salon était rempli de tant d'objets d'art que le sphinx n'en était qu'un parmi d'autres.

Pendant que Faris se consacrait à sa prière, ses camarades se replièrent dans le couloir pour inspecter les environs. La silhouette du Sphinx Noir, qui apparut quelques minutes plus tard, engendra un traumatisme temporaire chez Faris ; il sortit de la maison en titubant, profondément secoué, essayant d'échapper à la voix de la créature blasphématoire. Dans son trouble, il ne vit pas la lettre de revendication glisser sous la commode. Ils s'enfuirent tous les trois à cheval, prenant la direction du sud-ouest.

Investigations

Le jour suivant, les investigateurs sont à nouveau contactés par Joseph McPherson. Un autre meurtre a été perpétré par les Guerriers d'Horus, au vu du mode opératoire et de la victime, mais aucune lettre de revendication n'a été trouvée. Le Gardien doit veiller à marquer le site sur la carte afin que la direction prise soit de plus en plus visible. Il s'agit du village relativement important de Barnash, à 32 kilomètres au sud du Sphinx de Gizeh et environ 40 kilomètres du Caire. La demeure de Khasib bin Hassan se trouve un peu à l'extérieur, entourée de grandes plantations de coton, qui s'étendent sur des kilomètres le long de la rive du Nil au sol noir et fertile. Un investigateur qui s'intéresse à la politique peut se dire (*Idée*) que cet Égyptien n'avait pas eu à souffrir des dispositions britanniques, car elles soutenaient les plantations pour des raisons économiques liées à l'exportation. Ce détail est important, car cela fait de lui une victime pertinente pour les Guerriers d'Horus, même s'il ne s'agit pas d'un Britannique.



Si les investigateurs atteignent Barnash au cours de la journée, un groupe d'enfants et de personnes âgées fait le pied de grue devant la villa pour s'enquérir des dernières nouvelles. Quelques policiers égyptiens attendent devant la maison ; ils ne savent rien de très précis et un jet sous *Psychologie* indique que ces hommes ont peur d'entrer dans le salon, dans lequel le mort est toujours étendu. Pris à part, l'un d'eux confie en murmurant (*Baratin*) que le policier précédent s'est brusquement mis à hurler en entrant, comme s'il avait vu le Diable en personne, avant de s'effondrer. Depuis, personne ne veut entrer.
Les investigateurs apprennent par les curieux que le corps de Khasib a été découvert par son domestique Tahir, qui avait réussi à se libérer. Le jeune homme est adossé au mur de la maison, empli de colère et de tristesse. Il relatera volontiers les événements et ne taira pas son envie de voir mourir ces assassins barbares. Si les personnages lui demandent une description détaillée, il pourra leur dire qu'il s'agissait de trois hommes, probablement locaux, et que celui qui donnait les ordres avait une cicatrice sur son œil gauche, aveugle.
Les investigateurs peuvent entrer dans la maison de différentes manières. Un personnage ou un enfant du village pourrait détourner l'attention des policiers pour que les personnages entrent par la porte de derrière sans se faire remarquer. Tous les policiers se trouvant devant la maison, ils ne seront pas découverts à l'intérieur s'ils restent discrets. Une autre possibilité est de *persuader* les forces de l'ordre, superstitieuses et intimidées, de leur expérience en occultisme et de leur proposer d'examiner la pièce.

À l'intérieur

La maison est grande et luxueuse. Hormis dans le salon, la chambre du premier étage, ainsi que l'entrée et le couloir menant à la porte de derrière du rez-de-chaussée, les nombreuses pièces ne livrent aucune information. La porte de derrière a été fracturée et des traces de boue ont été laissées sur les épais tapis. Un jet sous *Pister* permet de confirmer que les intrus étaient bien trois et de remarquer de la terre rouge venant de la boue du trou d'eau auprès duquel les Guerriers d'Horus ont monté leur camp dans le désert. En cas d'échec du jet sous *Pister*, un jet sous *Trouver Objet Caché* permet de remarquer la terre. Un autochtone pourra certainement indiquer la répartition traditionnelle de la terre noire (Kemet) de la vallée du Nil et de la terre rouge (Deschret) du désert.
Les traces s'estompent vers le couloir et l'escalier menant à l'étage ; elles s'arrêtent dans le salon et dans la chambre du maître des lieux, où il s'est indubitablement défendu : le lit est en désordre et le réveil et des lunettes sont tombés de la table de nuit.
Le salon est rempli d'artefacts historiques de l'Égypte ancienne. De sombres scarabées ainsi que des masques d'animaux stylisés et des masques funéraires brillants comme de l'or fixent avec révérence leur propriétaire. Cette scène, dans laquelle Khasib baigne dans son sang, la gorge tranchée, évoque un sacrifice humain antique et coûte 0/1D3 points de SAN. Dès que les investigateurs pénètrent dans la pièce, les effets de l'aura du Sphinx Noir se manifestent.
Quelques écorchures et résidus de peau sous les ongles de la victime indiquent qu'il s'est battu. Le fait que le corps soit étendu près d'un sphinx en grès peut passer inaperçu en raison du grand nombre d'objets, mais sa présence doit être confirmée par le Gardien si les joueurs posent la question. Un test extrême de *Pister* révèle la fuite précipitée de Faris, qui explique la lettre tombée sous la commode (identique à l'*Aide de jeu n°42*). Derrière la maison, ils découvrent une fois de plus les traces de sabots de trois chevaux (*Pister*) qui sont partis vers le sud-ouest.

Conclusions

Ce site doit montrer aux joueurs qu'il s'agit effectivement de nationalistes convaincus, et non de sectateurs froids, car ils ont épargné le domestique. De plus, la boue rouge, ainsi que la direction des traces de sabots sur les deux sites indiquent que les meurtriers se cachent près d'une oasis ou d'un trou d'eau dans le désert. Les traces mènent toujours vers le sud-ouest et les lieux de ce type étant communs dans les environs, une localisation de leur planque est impossible. Une mauvaise direction prise dans le but de tromper les enquêteurs est peu probable, en raison de la fuite précipitée des hommes.
En ce qui concerne la victime, les joueurs peuvent remarquer le motif récurrent du sphinx et les *Recherches au Caire* se précisent.

Troisième site : la nécropole de Tarkhan (6 septembre)

Distance au Caire : 62 km
Temps de parcours en voiture : 3 h
Temps de parcours à cheval / en chameau : 6 h

Les joueurs s'attendront à ce que le meurtre suivant se produise le lendemain. Finalement, il n'aura lieu que le 6 septembre, car Faris aura besoin d'une journée entière pour se remettre plus ou moins de ses émotions. Les investigateurs ont donc une journée complète pour effectuer leurs recherches au Caire.
Ils peuvent entendre parler du forfait suivant ou être informés par Joseph McPherson. Une lettre de revendication a été découverte sur un site où un Européen a été abattu.
La nécropole s'étend sur un kilomètre environ, du nord-est au sud-ouest, le long du désert, à l'ouest du village de Kafr Ammar. L'emplacement doit bien entendu être marqué sur la carte.

Les événements

Il y a plus de 2000 tombeaux dans cette nécropole, dont des mastabas, édifices funéraires plats, un peu comme une pyramide dont le sommet aurait été découpé. Dans l'un de ces mastabas se trouve un sphinx en

obsidienne à peine reconnaissable. Ce sphinx, tout comme le site, a été mis au jour entre 1911 et 1912 par l'égyptologue Sir William Matthew Flinders Petrie, et Ibrahim a appris sa présence dans les catalogues du musée du Caire. Sur place, une équipe de fouilles travaille sous la direction de l'archéologue britannique **Dr James Cooper**, une victime de choix pour les dieux des Guerriers d'Horus.

Ces sectateurs malgré eux se rendirent sur le site tôt le matin et encerclèrent à cheval le camp encore endormi. Effrayés par quelques coups de feu tirés, les chercheurs sortirent de leurs tentes à quatre pattes et furent ligotés, bâillonnés et emmenés jusqu'au camp de leurs attaquants, Ibrahim prévoyant de les utiliser comme offrandes pour l'invocation finale du Sphinx Noir. Le jeune **Giles Headfield** fut abattu sur les ordres de Faris, afin de servir de diversion et ne pas révéler le site du rituel. Faris, le visage et les mains noircis à la suie, emmena le directeur de l'expédition profondément choqué jusqu'au mastaba déniché par Ibrahim et lui trancha la gorge. Au bout de quelques minutes, l'avatar malveillant se manifesta et Faris s'enfuit.

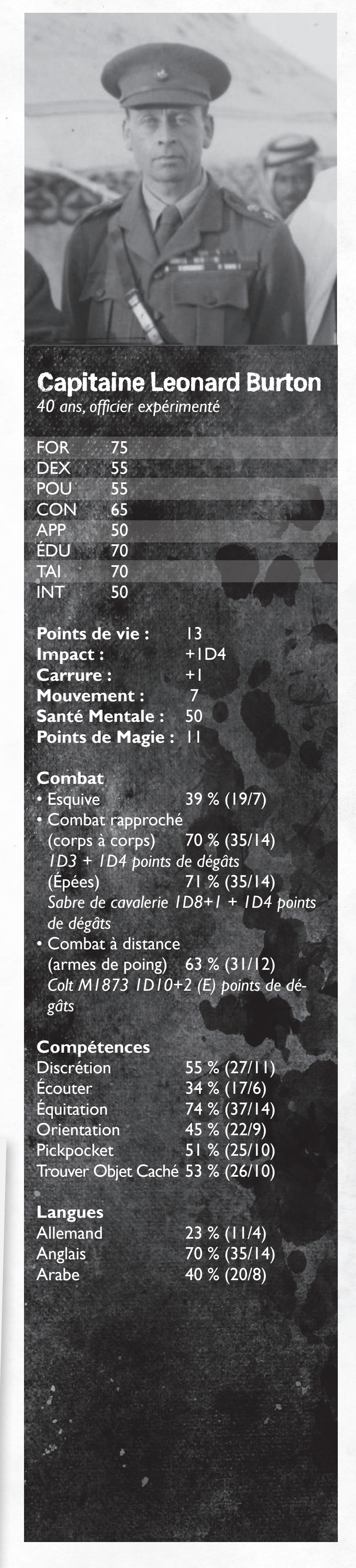
Un peu plus tard, un groupe de touristes européens découvrit le camp dévasté et le cadavre de Giles Headfield. Ils alertèrent alors l'armée britannique stationnée non loin de là.

Investigations

Sur la route du site, à 62 kilomètres au sud du Caire et à 52 kilomètres au sud du sphinx de Gizeh, les investigateurs doivent s'enfoncer un peu dans le désert. La nécropole est une zone rocheuse, couleur sable, avec des ruines extrêmement vieilles exposées au soleil brûlant. Lorsque les investigateurs arrivent au camp du Dr Cooper, il y a déjà des policiers locaux, des soldats britanniques, des curieux, et même une journaliste du *Daily News*. Une nouvelle lettre de revendication a été découverte.

Le chef des policiers, le **lieutenant Karim bin Quasim**, se dispute avec l'officier britannique, le **capitaine Leonard Burton**, concernant la responsabilité des investigations. Le capitaine Burton est un homme facile à vivre, mais un royaliste convaincu, et le meurtre terroriste ainsi que l'enlèvement de compatriotes le mettent hors de lui. Karim bin Quasim est dans son droit (test de *Droit*) de demander à ce que l'armée ne s'immisce pas dans cette affaire. Cette forte altercation donne aux investigateurs l'occasion et suffisamment de temps pour examiner tranquillement les lieux s'ils restent discrets. Tôt ou tard, le capitaine s'avouera vaincu et se retirera en grinçant des dents. Les personnages n'auront alors plus beaucoup de temps pour rassembler des preuves.

La correspondante du *Daily News* se nomme **Amanda Graham** ; elle se trouve en Égypte pour faire état des tensions politiques croissantes. C'est une femme approchant la quarantaine, qui pose des questions percutantes et qui a eu vent des autres meurtres par un fonctionnaire bavard. Elle va tâter le terrain auprès des investigateurs et pourrait même leur donner des informations concernant les Guerriers d'Horus en fonction de la progression de leur enquête. Elle ne mentionnera cependant pas que, selon elle, les meurtres se poursuivront vers le sud, car elle a peur de ruiner l'exclusivité de son histoire. Elle n'a néanmoins pas fait le rapprochement entre les morts et les sphinx. Elle leur raconte qu'elle se met en route pour Le Caire afin d'envoyer un télégramme à sa rédaction, mais elle va en fait étendre ses recherches vers le sud, et tombera ce faisant entre les mains des Guerriers d'Horus.



Capitaine Leonard Burton
40 ans, officier expérimenté

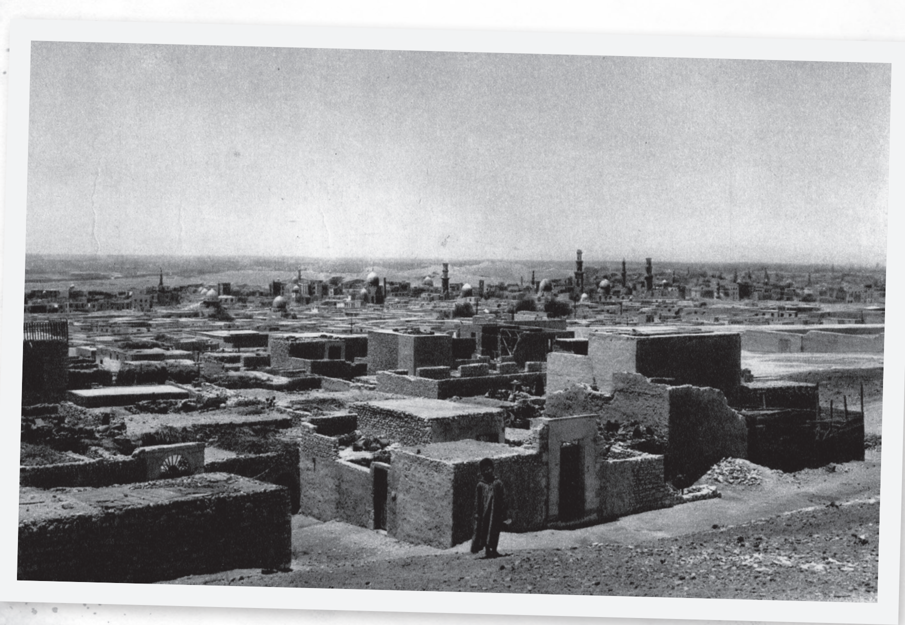
FOR	75
DEX	55
POU	55
CON	65
APP	50
ÉDU	70
TAI	70
INT	50

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 11

Combat
- Esquive 39 % (19/7)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (Épées) 71 % (35/14)
  Sabre de cavalerie 1D8+1 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (armes de poing) 63 % (31/12)
  Colt M1873 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 55 % (27/11)
Écouter 34 % (17/6)
Équitation 74 % (37/14)
Orientation 45 % (22/9)
Pickpocket 51 % (25/10)
Trouver Objet Caché 53 % (26/10)

Langues
Allemand 23 % (11/4)
Anglais 70 % (35/14)
Arabe 40 % (20/8)



Soldats britanniques, représentants de la Couronne

	Timothy Jones	Peter Whitefall	Roger Bennett	William Abbs	Anthony Bacon
FOR	60	75	55	65	70
DEX	75	50	60	50	45
POU	55	40	70	55	35
CON	50	60	65	65	75
TAI	45	55	55	65	70
Points de vie :	9	11	12	13	14
Impact :	0	+1D4	0	+1D4	+1D4
Carrure :	0	+1	0	+1	+1
Mouvement :	9	8	8	8	8
Points de Magie :	11	8	14	11	7

Combat
• Esquive: 40 % (20/8) / 40 % (20/8) / 40 % (20/8) / 40 % (20/8) / 40 % (20/8)

• Combat rapproché
(corps à corps) 60 % (30/12) *1D3 + impact points de dégâts*
(lances) 55 % (27/11) *Baïonnette fixée au canon 1D8 (E) + impact points de dégâts*
• Combat à distance
(fusils) 65 % (32/13) *Lee-Enfiel .303 2D6+4 (E) points de dégâts*

Compétences :
Discrétion 40 % (20/8)
Écouter 30 % (15/6)
Équitation 55 % (27/11)
Grimper 35 % (17/7)
Orientation 40 % (20/8)
Pickpocket 40 % (20/8)
Sauter 35 % (17/7)

Langues :
Anglais 60 % (30/12)
Arabe 10 % (5/2)

Capitaine Leonard Burton

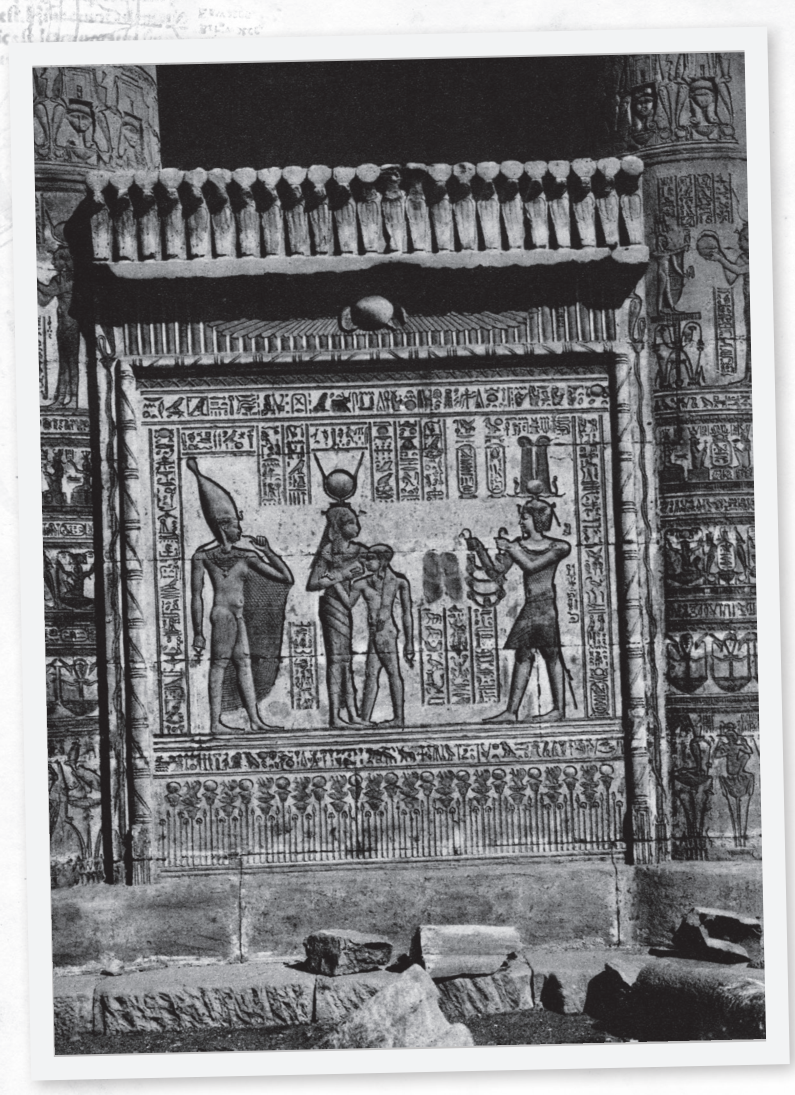
L'uniforme toujours impeccable, le capitaine Burton est un royaliste et un soldat dans l'âme. Les meurtres des Britanniques le révoltent et il est prêt à accepter sans broncher la responsabilité de ceux d'un groupe de terroristes égyptiens. Hormis son instinct protecteur envers les Européens, c'est un homme facile à vivre, qui n'a rien contre la culture arabe. Il ne croit pas en l'existence de créatures surnaturelles et il faudrait réussir un test extrême de *Persuasion* pour le faire changer d'avis.

Les soldats britanniques

Le capitaine Burton commande cinq soldats, pour la plupart conscients de leurs devoirs, mais plus ou moins polis envers les autochtones. Certains ont de forts préjugés et les considèrent avec méfiance lorsque leur comportement leur paraît bizarre.

Le camp des chercheurs

Le camp est dévasté ; les tentes sont à moitié déchirées et le corps criblé de balles d'un jeune homme est étendu à côté du feu. L'odeur de décomposition et le bourdonnement des mouches se mêlent à la chaleur torride (0/1 point de SAN). Au premier coup d'œil, on peut constater que les blessures par balles sont la cause de la mort de Giles. Si les joueurs demandent explicitement si l'aura étrange se trouve ici, le Gardien peut répondre par la négative. Si les investigateurs fouillent les affaires de la victime, ils y trouvent l'équipement typique nécessaire (outils d'archéologue et livres), ainsi que quelques trouvailles telles que des morceaux d'argile ou de tissus. Ils s'aperçoivent qu'il y a des couchettes pour sept personnes. Une reconstruction des événements est impossible dans ce chaos. Deux des tentes sont dotées de lits de camp et servaient aux assistantes du Dr Cooper. Les deux autres tentes sont utilisées pour le stockage et les réserves. Il y a aussi une tente bien plus luxueuse, celle du Dr Cooper, avec une étagère de littérature spécialisée. L'un des ouvrages mentionne toutes les trouvailles des chercheurs sur le site, dont bien sûr le sphinx en obsidienne. Si l'un des investigateurs recherche un sphinx de manière ciblée (*Idée*), il trouve sa référence et son emplacement au nord de la nécropole.
Sinon, il ne reste plus qu'à examiner les traces autour du camp. Les empreintes des chevaux sont bien visibles à proximité, mais se perdent une fois de plus dans les dunes de sable. Réussir un test extrême de *Pister* révèle cependant que les cavaliers n'ont pas pris comme d'habitude au sud-ouest, mais au nord-ouest. Si les investigateurs recherchent des traces menant dans d'autres directions, ils découvrent avec un jet sous *Pister* (avec deux dés de malus) des traces de quatre hommes effacées avec soin avec une branche de palmier ; elles mènent au mastaba.



L'espion du culte d'Isis

Il y a bien sûr plus d'un culte d'Isis en Égypte et certains se connaissent et coopèrent. **Charline Meyers** est une membre haut placée des Filles d'Isis ; c'est la secrétaire du haut-commissaire et elle est donc au courant de la série de meurtres, mais pas de l'action des investigateurs qu'il a officieusement envoyés sur les talons des criminels. Alarmée par des rêves étranges dans lesquels Isis baigne dans son sang, la gorge tranchée, elle a averti par messager, après le troisième meurtre, les communautés qu'elle connaît, et en particulier ses frères et sœurs d'El-Lahoun.

Effrayée par cet avertissement, la grande prêtresse Suleika bint Isis a envoyé **Omar bin Elian**, un cavalier expérimenté. Ce bel homme connaît bien la région et effectue régulièrement des missions de messager ou d'espion pour sa grande prêtresse. Il lui doit la vie, car elle l'a soigné de la fièvre lorsqu'il était enfant. Il la considère un peu comme sa grande sœur et lui porte un immense respect ; jamais il n'a été tenté de flirter avec cette femme magnifique. Il porte autour du cou un petit pendentif représentant un œil d'Horus, symbole de protection traditionnel, ce qui pourrait porter à confusion si les investigateurs le remarquaient.

Omar emmène toujours avec lui deux faucons qui transmettent ses messages au temple d'Isis. Il atteindra certainement les lieux peu après les investigateurs. Sa curiosité sera éveillée lorsqu'il apprendra qu'un même groupe de personnes fouine chaque site et les prendra si possible en filature.

En fonction du comportement des investigateurs ou s'ils le remarquent, Omar retourne à El-Lahoun pour faire son rapport à Suleika. Si les personnages l'approchent pacifiquement, Omar s'entretient avec eux, mais ne mentionne pas son culte. S'il est fait prisonnier, il reste muet comme une tombe. Dans tous les cas, il en parle à Suleika qui le renverra vers les investigateurs pour leur proposer une coopération. L'issue de cette rencontre dépend fortement du degré de difficulté que le Gardien veut apporter à l'aventure.

Le mastaba

Le mastaba est une ruine usée par le temps, qui comprend plusieurs pièces. Une arche basse sur l'un de ses côtés donne accès à l'intérieur de la construction rectangulaire d'environ 20 mètres de long sur 10 mètres de large. Tout au fond, le corps du Dr Cooper est étendu devant un sphinx en obsidienne, la gorge tranchée (la scène étant similaire aux autres, pas de perte de SAN). Ce sphinx encastré dans le mur est méconnaissable, mais les effets de la présence du Sphinx Noir peuvent être ressentis.

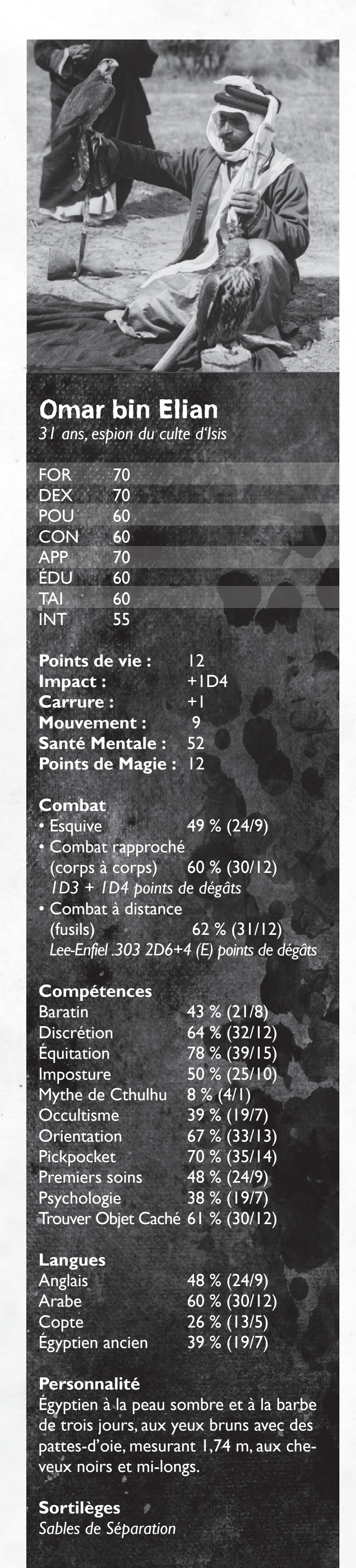
Conclusions

Les nouvelles investigations peuvent mener les personnages sur la piste de la planque des Guerriers d'Horus. Ils peuvent savoir à ce moment que le camp se trouve près d'un trou d'eau dans le désert et qu'il est grossièrement au sud-ouest des deux premiers sites et au nord-ouest d'ici. Si les investigateurs disposent d'une carte, un connaisseur des lieux pourra leur indiquer cinq trous d'eau au nord du bassin fertile de Fayoum ; ils pourront alors s'y rendre (*Orientation*) et attaquer directement les Guerriers d'Horus et Ibrahim, prêtre de Nyarlathotep.

Le capitaine Burton, dont le quartier général se trouve près de Kafr Ammar, peut être *persuadé* de les accompagner avec ses cinq soldats à cheval. Plus d'informations dans le paragraphe *La planque des Guerriers d'Horus*.

Le lien devrait maintenant être fait entre les meurtres et les représentations de sphinx.

Il n'est pas impossible que les joueurs, à l'aide de la carte, remarquent la formation d'une ligne vers le sud. En considérant le faible intervalle de temps entre les meurtres et la présence d'une statue de sphinx, ils pourraient essayer de prédire le site suivant en effectuant des recherches ciblées au musée égyptien du Caire. En effet, le seul site connu à proximité est la pyramide de Meïdoum. Le capitaine Burton peut être *persuadé* d'apporter une puissance de feu supplémentaire sur le site prédit. Les soldats et leur chef sont pour le Gardien un moyen d'aider les investigateurs avec des PNJ disposant de compétences au combat. Peu importe que les personnages soient honnêtes ou lui servent une histoire inventée de toutes pièces, le capitaine Burton est un homme discret. Le Gardien doit également tenir compte de la distance au Caire, de plus en plus longue, ce qui implique une contrainte de temps pour déterminer les prochains lieux des crimes.



Omar bin Elian

31 ans, espion du culte d'Isis

FOR	70
DEX	70
POU	60
CON	60
APP	70
ÉDU	60
TAI	60
INT	55

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 52
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 49 % (24/9)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance (fusils) 62 % (31/12)
  Lee-Enfiel .303 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences

Baratin	43 % (21/8)
Discrétion	64 % (32/12)
Équitation	78 % (39/15)
Imposture	50 % (25/10)
Mythe de Cthulhu	8 % (4/1)
Occultisme	39 % (19/7)
Orientation	67 % (33/13)
Pickpocket	70 % (35/14)
Premiers soins	48 % (24/9)
Psychologie	38 % (19/7)
Trouver Objet Caché	61 % (30/12)

Langues

Anglais	48 % (24/9)
Arabe	60 % (30/12)
Copte	26 % (13/5)
Égyptien ancien	39 % (19/7)

Personnalité
Égyptien à la peau sombre et à la barbe de trois jours, aux yeux bruns avec des pattes-d'oie, mesurant 1,74 m, aux cheveux noirs et mi-longs.

Sortilèges
Sables de Séparation

Quatrième site : la pyramide de Meïdoum (7 septembre)

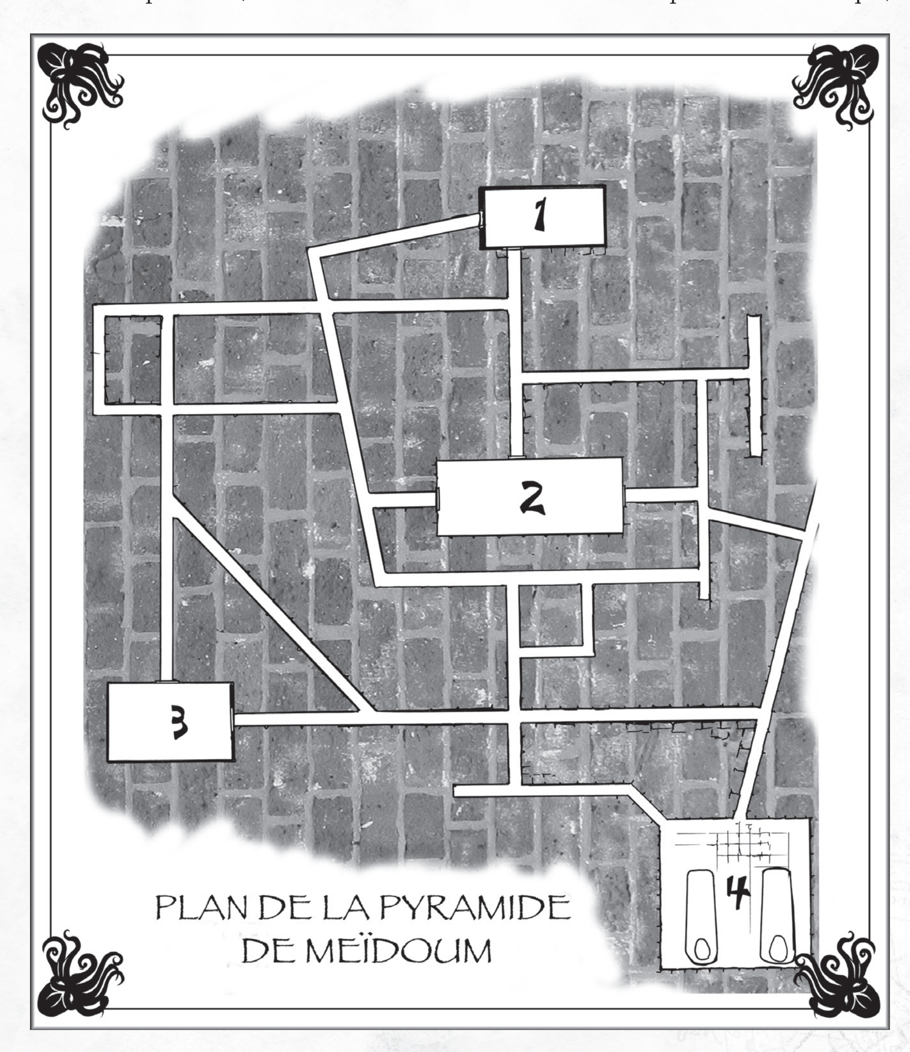
Distance au Caire : 75 km
Temps de parcours en voiture : 4 h
Temps de parcours à cheval / en chameau : 8 h

Événements potentiels : combat contre les *Guerriers d'Horus*

Ce bâtiment de la IVe dynastie fut probablement la première pyramide lisse construite par les pharaons. Elle ne reçut certainement jamais le corps de son bâtisseur Snéfrou, mais servit de tombeau commémoratif pour ce souverain égyptien. Ses pierres ayant été volées au cours du temps, la pyramide ne mesure plus que 65 mètres. À l'intérieur, en revanche, un système complexe de couloirs et trois chambres cérémonielles (voir la carte correspondante) sont intacts.

Dans la troisième et plus grande chambre (4), deux sphinx en pierre sans ornement semblent surveiller la pièce vide. Ces sphinx sont connus des archéologues et les informations sur le site peuvent être obtenues au Caire. C'est ici que le dernier sortilège *Contacter Sphinx Noir* sera lancé pour le matérialiser suffisamment près du temple d'Isis d'El-Lahoun. La journaliste Amanda Graham, capturée lors de ses investigations, doit servir d'offrande. Elle explorait divers sites au sud de Tarkhan lorsqu'elle tomba entre les mains des Guerriers d'Horus. Grâce à leurs recherches, les personnages pourraient y tendre une embuscade à Faris et ses hommes.

Si les investigateurs attendent l'arrivée des « sectateurs » dans le tombeau, un groupe de cavalier s'approche effectivement un peu avant 4 h (la taille du groupe est à déterminer par le Gardien). Le premier cheval est monté par Faris, grimé en noir, le regard fou. En travers de la selle d'un autre cheval, la silhouette ligotée de la journaliste tressaute. Si les personnages se contentent d'observer la scène, le Gardien peut décrire les événements qui suivent. S'ils veulent empêcher le meurtre, un combat est inévitable. Si les investigateurs sont en supériorité numérique,



les Guerriers d'Horus tenteront de fuir dans le désert. Il est difficile de savoir si les joueurs décideront de se lancer à leur poursuite pour découvrir leur planque ou s'ils les laisseront s'enfuir. Si Amanda Graham est sauvée, elle pourra relater les plans des nationalistes. Elle maîtrise l'arabe et a donc compris tout ce qui se disait ; elle a même pu entendre le nom d'El-Lahoun.

Ibrahim, voyant son plan condamné à l'échec, essayera certainement une dernière fois d'exécuter le rituel dans le mastaba. Protégés par une tempête de sable invoquée par *Appeler Haboob*, tous les Guerriers d'Horus et quelques enfants du Sphinx (qu'il a proclamés messagers des dieux) attaqueront les investigateurs pour se procurer une victime. En fonction de l'aide dont disposent les personnages (culte d'Isis ou armée britannique), le Gardien peut laisser se dérouler ici la confrontation finale ou pousser les personnages à la retraite, de sorte que le sortilège de contact ultime puisse tout de même avoir lieu.

Si les investigateurs se contentent d'être les témoins des événements ou s'ils arrivent trop tard, car leurs recherches leur ont pris trop de temps, voici ce qui se passe :

Quelques Guerriers d'Horus à cheval amènent la prisonnière sur le côté nord de la pyramide, sous la direction de Faris. Ils traînent la femme ligotée jusqu'à l'entrée, en haut, puis Faris lui tranche la gorge dans la troisième chambre, en prononçant les prières de manière frénétique. Lui et ses hommes ne demandent pas leur reste et ne remarquent donc pas la demi-douzaine d'enfants du Sphinx qui entrent par des fissures entre les plans et qui attaqueront sans merci les investigateurs qu'ils rencontrent ou débusquent.



Investigations

Les investigateurs doivent trouver le cadavre par eux-mêmes, car il n'est pas découvert dans les jours qui suivent. Il leur faut se dépêcher, car les recherches au Caire prendront un certain temps.

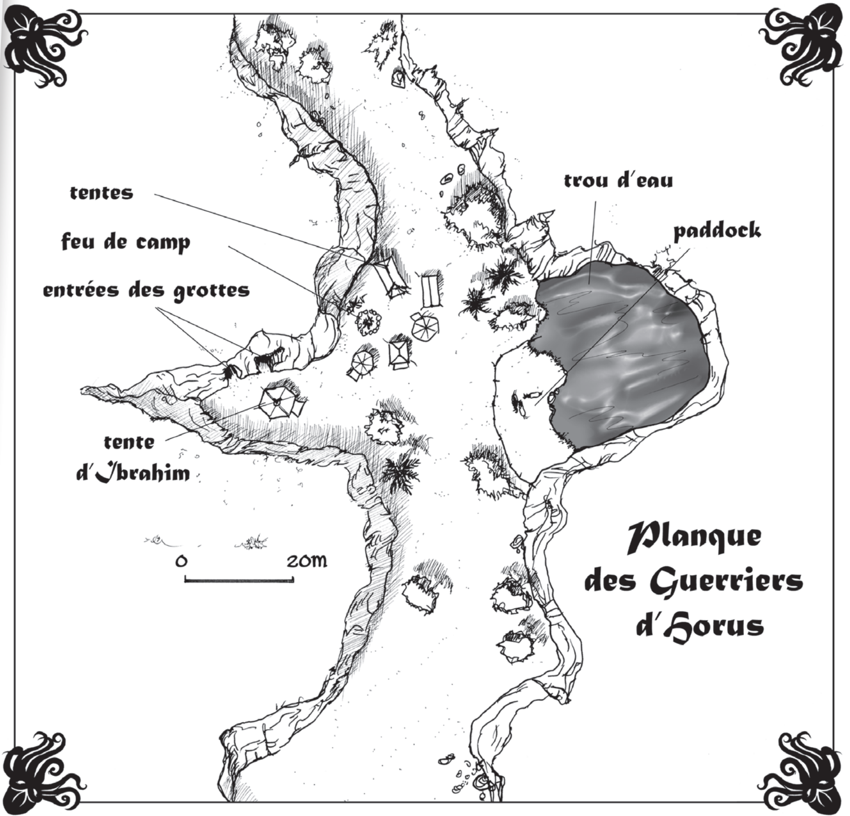
La pyramide de Meïdoum se trouve à 75 kilomètres au sud du Caire et à 62 kilomètres au sud du sphinx de Gizeh (Tarkhan n'était pas une option, en raison de la portée maximale de 30 kilomètres du sortilège). Pour atteindre l'entrée de la pyramide, à environ 18 mètres de haut, une réussite d'*Escalade* (avec un dé bonus) suffit ; en cas d'échec, le personnage glisse et s'écorche les bras (1D2 points de dégâts). Les empreintes sont bien visibles (réussite de *Pister* ou *Trouver Objet Caché* avec un dé bonus). Les passages sombres et poussiéreux sont propices aux crises de claustrophobie (1,55 m de haut sur 85 cm de large). Un escalier étroit descend sur quelques mètres et



débouche sur un dédale de passages. Avec une source de lumière, les traces de pas peuvent facilement être suivies. Le personnage en tête du groupe découvre ensuite des traces fraîches de pieds nus qui croisent les empreintes suivies jusque-là. Seule une réussite à un test extrême d'*Écouter* permet de percevoir de légers bruissements de tissu sec et ancestral. Peu après, un hurlement de chacal résonne (0/1 point de SAN) et les enfants du Sphinx fondent sur leurs proies.

Le Gardien doit garder à l'esprit que les serviteurs du Sphinx Noir sont aussi intelligents que les humains et ces six monstruosités tenteront d'encercler les investigateurs pour les empêcher de fuir. Ils éviteront les couloirs longs et droits si les personnages utilisent des armes à feu et tenteront de leur tendre une embuscade au niveau des intersections pour les prendre en tenaille. De plus, seuls les personnages se trouvant en première et en dernière position peuvent se battre efficacement. L'utilisation d'une arme à feu en deuxième position (aux deux extrémités) impose un dé de malus (ou compensé par le bonus de portée). Si le tir est raté et que l'investigateur n'a pas de *Chance*, il peut toucher ou blesser ses compagnons.

Si les investigateurs parviennent à entrer dans la chambre principale, ils y trouvent le cadavre d'Amanda Graham, déchiqueté par les enfants du Sphinx (0/1D2 points de SAN). Au moment du rituel, elle se trouvait devant l'un des deux sphinx, mais dans leur griserie de sang frais, elle a été éparpillée un peu partout. La présence du Sphinx frappe les investigateurs de plein fouet. Devant le sphinx de droite, un indice important se trouve au sol ; dans ses derniers instants, consciente que sa fin approchait, la journaliste écrivit « El-Lahoun » dans la poussière (*Trouver Objet Caché*). La défunte avait déjà remarqué que les rituels suivaient un axe nord-sud et ce nom avait été prononcé à plusieurs reprises par ses agresseurs. Elle espérait mettre ainsi les éventuels enquêteurs sur la bonne piste avant de pousser son dernier soupir. Comme une insulte, la lettre de revendication habituelle, détrempée par le sang, est venue se coller au visage de la malheureuse.



Conclusions

Les investigateurs peuvent à présent se rendre à El-Lahoun ou attaquer la planque des Guerriers d'Horus, en fonction de la tournure qu'ont prise les événements.

La planque des *Guerriers d'Horus*

Le trou d'eau, près duquel les Guerriers d'Horus se sont retranchés se situe dans une gorge rocheuse, à environ 15 kilomètres au nord de Tamiyah, au beau milieu du désert de sable (voir la *carte du Gardien*). Quelques palmiers dattiers et buissons poussent dans cette gorge pouvant atteindre 25 mètres par endroits. Les entrées mènent à des grottes naturelles de petite taille, dans lesquelles vivent plusieurs enfants du Sphinx invoqués par Ibrahim. Ces derniers ne sont pas vraiment à ses ordres, mais lui apporteront leur aide tant que ses plans seront approuvés par le Sphinx Noir. Un garde est posté en permanence entre les arbres, au niveau de chacun des deux accès.

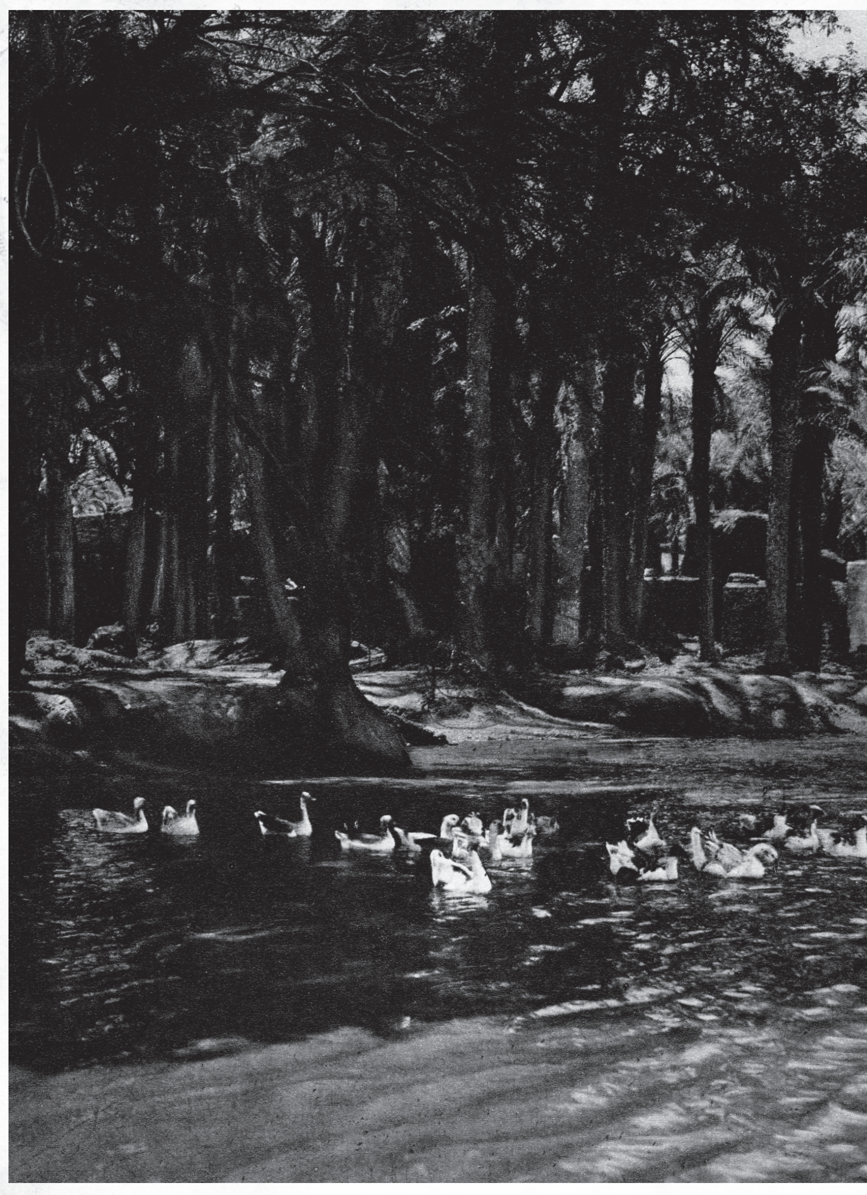
L'invocation du Sphinx Noir (El-Lahoun)

Distance au Caire : 109 km

Temps de parcours en voiture : 5 h

Temps de parcours à cheval / en chameau : 10 h

Si les investigateurs n'ont empêché aucun meurtre, Ibrahim touche au but ; il sera bientôt en mesure de diriger la puissance du Sphinx Noir contre le temple d'Isis d'El-Lahoun. Ce petit village de paysans dans la vallée est du bassin fertile de Fayoum se situe à trois kilomètres au sud d'une autre nécropole antique perdue dans le désert. La pyramide de Sésostris II est à peine reconnaissable, le temps l'ayant transformée en une étrange colline couleur argile. Sésostris II était un pharaon de la XII[e] dynastie, et on dit qu'il a asséché le bassin marécageux de Fayoum pour en faire une terre agricole fertile. Ce que personne ne sait en revanche, c'est que ce pharaon, en remerciement du bannissement du Sphinx Noir par une grande prêtresse d'Isis du nom d'Amneris, fit ériger un temple secret, toujours présent sous son tombeau.



El-Lahoun.

Ayant été serviteur du temple, Ibrahim connaît bien sûr l'emplacement de ce lieu de culte secret. Les pièces et les couloirs du temple d'Isis s'étendent en partie sous la pyramide et datent de la même époque (environ 4000 ans). L'accès au temple est dissimulé dans la pyramide de culte nord-est, de plus petite taille. Cette entrée conduisant directement au grand hall de prière du temple, Ibrahim a décidé d'emprunter un tunnel peu utilisé. Cette entrée secondaire est certes gardée, mais bien plus loin de la partie principale fréquentée. L'accès à ce tunnel se trouve dans les caves à moitié effondrées d'un petit temple d'Anubis, qui fait également partie du complexe, dans une petite palmeraie à environ un kilomètre plus au sud.

Vers deux heures du matin, Ibrahim, Faris et quelques Guerriers d'Horus chevauchent, emmenant avec eux les cinq étudiants en archéologie prisonniers. La veille, Ibrahim a assuré ses hommes, grâce aux *Mots de Sekhmenkenhep (Mots de Pouvoir)*, du bien-fondé de leur mission ; lors d'un discours enflammé, il leur a fait miroiter le retour imminent d'Horus et des fiers pharaons. Le premier à revenir serait Sésostris II, qu'ils pourraient invoquer dans sa pyramide à l'aide d'Horus. Ibrahim relègue les gardes au rang d'espions des Britanniques et de collaborateurs, un mensonge si peu crédible, que si les investigateurs s'en mêlent, ils peuvent peut-être *persuader* les Guerriers d'Horus de la fourberie de leur messie.

Un peu avant la palmeraie, les cavaliers font halte et Faris se faufile dans les ruines pour surprendre le garde à la faveur de la nuit. Faris et deux adeptes particulièrement fidèles aident Ibrahim à transporter les prisonniers, maintenant au nombre de six, dans les entrailles du temple d'Isis pendant que le reste de ses hommes attend dehors. Ibrahim conduit sa petite troupe dans les étroits passages qui les mènent à une petite pièce juste sous la grande chambre de prière qui abrite une magistrale statue de sphinx en marbre sombre recouvert de feuilles d'or. Les hommes d'Ibrahim barricadent la porte pendant que ce dernier entame le rituel (voir *Appeler/Congédier Sphinx Noir*) et offre les victimes les unes après les autres. La proximité du sphinx de marbre au-dessus du magicien suffit à garantir le succès du sortilège.

Lorsque les membres du culte d'Isis se rassemblent au lever du jour dans la chambre de prière, ils remarquent la surface étrange et noire du sphinx de marbre qui explose devant leurs yeux et libère la silhouette monstrueuse du Sphinx Noir. Les adorateurs d'Isis pétrifiés se font attaquer et engloutir. Ibrahim peut alors accéder au trésor du temple, pour constater que le sceptre soi-disant magique n'est qu'un morceau de métal sans valeur. Pendant qu'il s'effondre face à cette révélation, il entend dans sa tête un rire machiavélique (du Pharaon Noir ?) et se fait lyncher par des Guerriers d'Horus qui prennent enfin conscience de sa duperie.

Contre-mesures

Les choses ne se déroulent ainsi que si les investigateurs ne découvrent pas les objectifs d'Ibrahim avant la fin et n'empêchent aucun meurtre. Grâce à leur enquête sur les divers sites et au Caire, ainsi qu'à l'espion du culte d'Isis, ils devraient avoir la possibilité de déterminer le dernier site du sortilège de contact. Ils peuvent se rendre directement au temple pour avertir la grande prêtresse ou rechercher eux-mêmes le temple secret s'ils n'ont eu aucun contact avec Omar.

Le temple est bien dissimulé, mais les indices de la légende d'Amneris (*Aide de jeu n°46*) suffisent. L'entrée se cache derrière un relief mural érodé de la petite pyramide de culte représentant Isis avec des bras ailés. Un jet sous *Trouver Objet Caché* puis sous *Mécanique* (un dé bonus pour ce dernier) permettent de trouver et d'activer le mécanisme d'ouverture.

Les sectateurs d'Isis ne seront pas particulièrement heureux de recevoir cette visite impromptue et les interrogeront sous la menace d'une arme. Si les personnages recherchent de manière trop évidente des accès dissimulés, ils seront tôt ou tard entendus et encerclés. Les événements consécutifs sont difficiles à prévoir, mais si les sectateurs méfiants croient ce que racontent les personnages, ils auront tout intérêt à les aider.



Enfants du Sphinx

race de serviteurs inférieure

Ces êtres hybrides instillant le dégoût sont composés d'un corps humain surmonté d'une tête d'animal, un peu comme une sorte de masque qui ne ferait qu'un avec les os de leur crâne, et dans leurs yeux humains desséchés ne brillent rien d'autre que la folie et la faim animale. Ces créatures servent le Sphinx Noir ainsi qu'Ibrahim dans cette aventure tant qu'ils pensent qu'il a une chance d'invoquer leur maître dans le temple d'Isis.

Pouvoirs distinctifs
Sortilèges : aucun

Carac.	Moy.	Jet
FOR	70	(4D6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	75	(2D6+8) x5
DEX	35	(2D6) x5
INT	50	(3D6) x5
POU	50	(3D6) x5

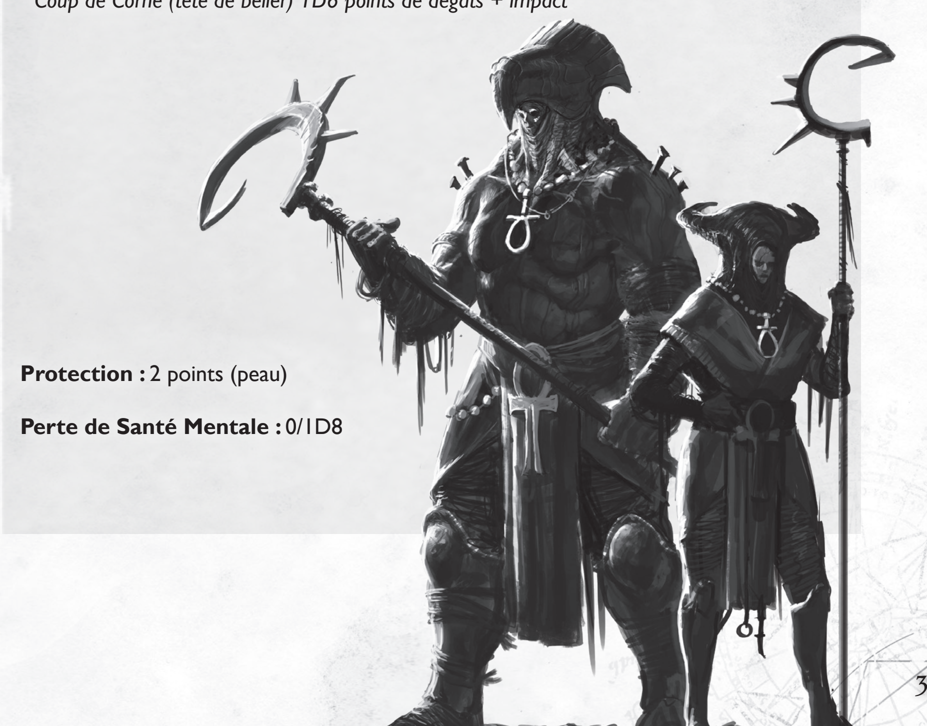
Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : ces humanoïdes peuvent frapper avec leurs pieds et leurs poings ou utiliser leur tête. Dans ce dernier cas, les dégâts dépendent de l'apparence de cette dernière. Tous ceux qui disposent d'une attaque par morsure, sauf les « babouins », peuvent *Mordre et tenir.*
Mordre et tenir (manœuvre) : ils peuvent maintenir leur adversaire mordu dans leur gueule.

- Esquive 17 % (8/3)
- Combat rapproché 50 % (25/10), *1D3 points de dégâts +impact*
- Mordre et tenir (manœuvre), points de dégâts normaux, puis 1D4 points de dégâts par round
- Combat rapproché 50 % (25/10), *Coup de Bec (tête de faucon) 2D3 points de dégâts*
- Combat rapproché 50 % (25/10), *Morsure (tête de babouin) 1D4 points de dégâts*
- Combat rapproché 50 % (25/10), *Morsure (tête de guépard ou de lion) 1D10 points de dégâts*
- Combat rapproché 50 % (25/10), *Morsure (tête de crocodile) 1D10 points de dégâts + impact*
- Combat rapproché 50 % (25/10), *Morsure (tête de chacal ou hyène) 1D6 points de dégâts*
- Combat rapproché 50 % (25/10), *Morsure (tête de serpent) 1d3 points de dégâts + poison Fort*
- Combat rapproché 50 % (25/10), *Coup de Corne (tête de taureau) 2D6 points de dégâts +impact*
- Combat rapproché 50 % (25/10), *Coup de Corne (tête de bélier) 1D6 points de dégâts + impact*

Protection : 2 points (peau)

Perte de Santé Mentale : 0/1D8



Empêcher l'invocation

Le mieux serait bien sûr d'agir à temps, avant la fin de l'invocation du Sphinx. Si les investigateurs se sont alliés aux sectateurs d'Isis, ils peuvent apprendre l'existence du deuxième accès et les surveiller. Lorsqu'Ibrahim et ses hommes arrivent par le tunnel, ils peuvent même les attaquer de part et d'autre, succès garanti grâce à leur supériorité numérique. Sans les adeptes d'Isis ou l'aide des soldats britanniques, les chances des investigateurs sont très faibles, car ils doivent s'occuper des enfants du Sphinx et des Guerriers d'Horus. La question des prisonniers se pose également.

Si les Guerriers d'Horus menacent de retourner leur veste, les enfants du Sphinx se retirent et laissent Ibrahim face à son destin. Puisqu'il ne peut pas invoquer le Sphinx sans statue, il utilisera activement ses pouvoirs magiques pour sauver sa peau. S'il réussit à s'enfuir, les investigateurs compteront à leur actif un ennemi fanatique de plus.



Le Sphinx Noir

Rejeton de Nyarlathotep, créature unique parmi le million d'élus

FOR	600
DEX	50
POU	250
CON	540
TAI	400
INT	130

Points de vie : 94
Impact : +11D6
Carrure : +12
Mouvement : 6
Points de Magie : 50

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché : le Sphinx Noir est une créature à plusieurs têtes avec des gueules pleines de dents, desquelles coule en permanence une masse de sang et d'os de ses victimes précédentes. Cette chose cauchemardesque est portée par quatre pattes musculeuses qui ébranlent le sol à chaque pas. Pendant le combat, le Sphinx peut tenter d'engloutir d'un seul coup un ennemi dans un rayon de 5 mètres ou frapper deux fois par round avec ses pattes. S'il tombe à court de points de vie, il est banni dans sa propre dimension.

Engloutir (Manœuvre) : il peut tenter d'engloutir une victime dans un rayon de 5 mètres.
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché 80 % (40/16)
  Impact points de dégâts
  Engloutir (manœuvre), mort immédiate

Protection
16 points de peau

Sortilèges
Contacter Nyarlathotep (autres au choix du Gardien).

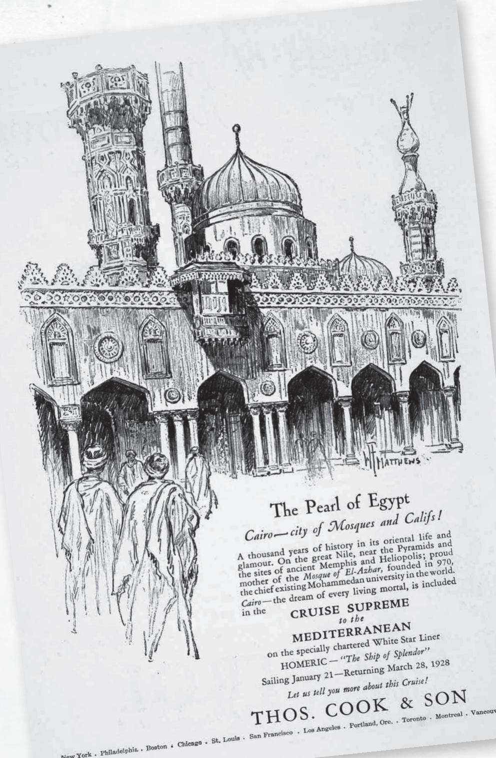
Perte de Santé Mentale
Voir le Sphinx Noir peut faire perdre 1D10/1D100 SAN.

Bannir le Sphinx Noir

Si le Sphinx Noir sort de son cocon dans la chambre de prière et que les investigateurs s'y trouvent, l'heure est grave. La puissante entité enveloppée d'ombre pousse un cri de chasse horrifiant et la puanteur qui émane d'elle rappelle celle du fauve dans sa cage (1D10/1D100 points de SAN). La seule solution pour protéger le temple, avec l'aide de Suleika et de sa *Crux Ansata de Prinn,* est de le congédier ; sinon, pour survivre, il faut fuir.

Juste après son apparition, le Sphinx Noir détruit l'entrée principale d'un grand coup de patte, ce qui complexifie la fuite de ses victimes. Le Sphinx commence à attraper les 60 sectateurs hurlant dans leur panique, pour les jeter dans ses différentes gueules circulaires. Le Gardien peut partir du principe que 1D2 sectateurs d'Isis meurent à chaque round, disparaissant dans les gueules béantes, emportés par les puissantes pattes du monstre. Seuls quelques-uns réussissent à s'enfuir dans les passages secondaires.

Suleika ne sombre pas dans la folie et tente de s'opposer à la créature. Elle lève son ânkh dorée et entonne un chant simple et répétitif de l'Égypte ancienne. Une lumière jaune s'étend lentement depuis les mains de ses sectateurs, un peu comme des racines d'arbres qui dévorent l'obscurité de la créature. Pour bannir le Sphinx, il faut réussir un test. L'ânkh apporte 5 points de magie et Suleika investit ses 23 points. Ce total de 28 permet de battre les 250 points du Sphinx (10 points pour ouvrir la voie et 18 points pour renforcer le rituel, soit une chance de base de 95 % : voir le *manuel du gardien* p. 232, *Congédier une Divinité*).



Si ce combat est gagné, les investigateurs ont contrecarré les plans d'Ibrahim avec succès.

Si le Sphinx n'est pas banni, il est fortement conseillé aux investigateurs de déguerpir, car, de rage, il s'en prend au temple. Deux jets sous DEX sont nécessaires pour sortir des décombres à la Indiana Jones. Ibrahim et ses hommes attendent à bonne distance que le Sphinx ait fini de se défouler. Dans le temple, ne voyant pas revenir de pharaon, les Guerriers d'Horus se retournent contre Ibrahim et le lynchent.

Épilogue

Si Ibrahim a mené son plan à bien, les investigateurs n'ont rien gagné et ne peuvent peut-être même pas élucider les crimes.

S'ils arrêtent Ibrahim avant l'invocation, ils gagnent 1D8 points de SAN et s'ils bannissent le Sphinx, ce bonus passe à 1D20. S'ils éventent les plans d'Ibrahim en travaillant de consert avec les sectateurs d'Isis ou s'ils les préviennent, ils se sont fait un allié de taille, puissant et versé dans le Mythe ; ils pourraient bien en avoir besoin dans le **chapitre XVIII**.

En ce qui concerne la mission du haut-commissaire, les investigateurs peuvent présenter les Guerriers d'Horus comme des meurtriers motivés par des pensées nationalistes et laisser de côté les aspects surnaturels. Ils obtiennent alors la récompense promise et la reconnaissance du commandant britannique local si l'enquête a été discrète. Étrangement, le ministère des affaires étrangères britannique demande le 8 septembre 1929 la démission du haut-commissaire en Égypte.

Si les investigateurs souhaitent informer Joseph McPherson des éléments surnaturels de la mission, ils doivent présenter des preuves indubitables, comme le cadavre d'un enfant du Sphinx ou le témoignage d'un soldat britannique. Si ces efforts aboutissent, ils disposeront d'un allié influent pour la suite.

À la fin du chapitre XVII...

Les investigateurs sont de retour au Caire. Il ne leur reste plus que quelques jours avant la date fatidique de l'événement qu'ils combattent depuis deux ans maintenant.

Ils ont peut-être réussi ici à nouer des liens et à se faire de précieux alliés.

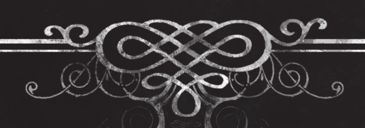


chapitre XVIII

Le Jour de la Bête



Où les investigateurs sauvent le monde…



Investigation	2/5
Action	5/5
Exploration	1/5
Interaction	2/5
Mythe	5/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Chevronnés
Durée estimée	4-8 h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Tout type d'investigateur
Époque	22 septembre 1929

Chronologie

Ce dernier chapitre se déroule pendant l'équinoxe d'automne de 1929. Il met en scène tous les investigateurs qui n'ont pas été envoyés s'occuper des temples de Rhon Paku ou des Fils de la Terreur, ainsi que, potentiellement, tous les alliés qu'ils ont pu se faire pendant leur périple.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont au Caire de leur plein gré pour empêcher le Jour de la Bête.

En quelques mots

Jusqu'à la confrontation du 22 septembre, les événements de ce chapitre sont libres : surveiller l'arrivée des chefs de la Confrérie, mobiliser leurs alliés (Communauté de l'Érable Bénit, services secrets britanniques, Vraies Épées…), tenter d'éliminer Lang-Fu ou le baron Hauptmann… Lors de l'équinoxe, le rituel a lieu comme prévu et la Bête, créature ressemblant à un sphinx sans visage, est invoquée. Au même moment, aux quatre coins du globe, les adorateurs de la secte de Rhon Paku invoquent les dholes, et les Fils de la Terreur commettent des attaques terroristes dans de nombreuses grandes villes. Bien sûr, les investigateurs peuvent tout stopper avant que cela ne se produise. Finalement, la réussite de la conspiration du Jour de la Bête ne repose que sur les épaules d'Edward Chandler, et il ne s'agit que d'un être humain… Néanmoins, le prix à payer pour faire échouer la Confrérie de la Bête risque d'être élevé. Combien d'investigateurs seront prêts à sacrifier leur vie pour leurs semblables ?

Enjeux et récompenses

- **Sauver le monde.** Si la conspiration du Jour de la Bête réussit, Edward Chandler devient président des États-Unis après un vote d'urgence du Congrès. À partir de là, il conspirera aux quatre coins du globe pour être prêt lorsque les astres seront à nouveau propices... Il ne tient qu'aux investigateurs d'empêcher cela d'arriver, ils ont toutes les cartes en main. Pour cela, ils auront dû être efficace tant en amont (pour stopper les Fils de la Terreur et les adeptes de Rhon Paku) que le jour même.

Ambiance

Il faut instaurer dans cet ultime chapitre une ambiance de fin du monde particulièrement désespérée. À moins que les investigateurs aient absolument tout prévu, les adeptes de Rhon Paku et les Fils de la Terreur devraient faire de gros dégâts à certains endroits du globe. De plus, la campagne se termine normalement sur l'invocation d'une créature monstrueuse. Le gardien devrait décrire de nombreuses scènes de paniques. À ce titre, des films catastrophe comme *La Guerre des mondes* (Steven Spielberg, 2005), *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) ou *Godzilla* (Gareth Edward, 2014) peuvent servir d'inspiration.

À l'affiche

Le baron Hauptmann

S'il n'est pas mort lors du **chapitre VIII**, le baron Hauptmann fait son ultime apparition. Le tuer n'empêche pas le rituel d'être mené jusqu'au bout. S'il est mort au cours des chapitres précédents, il est remplacé par Gregor von Lüderitz (vu dans le **chapitre XII**).

Lang-Fu

S'il n'est pas mort lors du **chapitre XIV**, Lang-Fu fait également son ultime apparition. Le tuer ralentit le rituel, mais ne l'empêche pas d'être mené jusqu'au bout.

Edward Chandler

Le descendant de Nophru-Ka doit faire le rituel. Si les investigateurs parviennent à l'assassiner avec le 22 septembre, la conjuration de la Bête ne pourra tout simplement pas avoir lieu.

Tous les alliés et ennemis des investigateurs

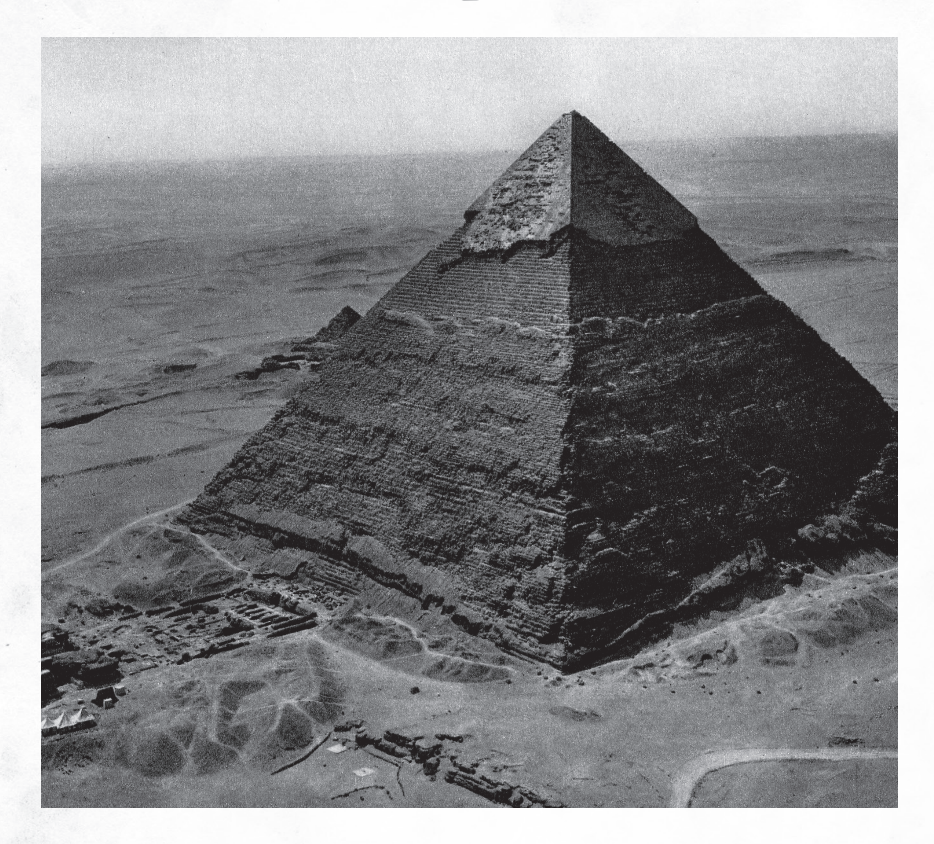
Toutes les personnes rencontrées tout au long de la campagne pourront être mobilisées dans cet ultime chapitre, que ce soit par les investigateurs (pour les aider) ou par le gardien (pour éventuellement renforcer la Confrérie).

Hamid el Katif

Contremaître de l'expédition Miskatonic, il a reçu l'ordre d'éliminer les PJ et de brouiller les pistes de l'expédition. S'il ne meurt pas, il sera à nouveau aux côtés de la Confrérie pour le Jour de la Bête au **chapitre XVIII.**

Le Jour de la Bête est arrivé et les investigateurs ont une dernière chance de rencontrer d'anciens ou de nouveaux amis et ennemis à Gizeh, d'arrêter la machination lancée par Edward Chandler, le baron Hauptmann et Lang-Fu, et peut-être de combattre l'un des avatars de Nyarlathotep.





Les personnes importantes de ce chapitre

Suleika bint Isis
Grande-prêtresse d'Isis, elle peut faire surveiller les arrivants

Omar bin Elian
Espion pouvant combattre aux côtés des investigateurs

Joseph McPherson
Agent secret à la retraite, il peut également faire surveiller les lieux où pourraient arriver les protagonistes

Saïd
Membre des Vraies Épées qui se lance dans tous les combats justifiés

Fah Lo Suee
« Lady » du Si-Fan, qui cherche éventuellement à se venger

Nitocris
Reine des goules, elle demeure imprévisible

Lang-Fu
Il passe ses dernières soirées à l'opéra

Baron Hauptmann
Il passe le temps de manière fort cruelle

Edward Chandler
L'« Enfant » se détend avant le jour J

La situation de départ du chapitre XVIII

Les investigateurs ont pu apprendre l'arrivée imminente du Jour de la Bête de différentes manières :

- L'entretien avec l'esprit de Nophru-Ka (**chapitre XVI**),
- La lettre de Lang-Fu au Dr Dieter (**chapitre XV**),
- La discussion entre Lang-Fu et Hydra (**chapitre XIV**),
- Les préparatifs dans les temples de Rhon Paku (**chapitre XIV**).

Dans tous les cas, ils doivent savoir qu'un rituel va se dérouler à Gizeh et connaissent peut-être même la date exacte : **à l'aube du 22 septembre**, lors de l'équinoxe.

Les investigateurs se trouvent donc de nouveau au Caire après les événements du **chapitre XVII**.

D'autres investigateurs, des survivants d'autres chapitres ou des vétérans des trois groupes d'origine sont peut-être en train de s'occuper des temples de Rhon Paku (voir **chapitre XIV**) ou des Fils de la Terreur (voir **chapitre XV**).

Les événements de ce chapitre

Jusqu'à l'heure fatidique, les investigateurs peuvent rassembler leurs alliés, espionner l'arrivée des chefs de la Confrérie de la Bête ou mettre des adversaires hors d'état de nuire. Une fois cela fait, la confrontation finale se déroulera dans l'ombre du sphinx.

Les descriptions de ce chapitre partent du principe que les trois chefs sont encore en vie.

Si le baron Hauptmann a été tué dans le **chapitre VIII**, **Gregor von Lüderitz** (voir **chapitre XII**) prend sa succession.

Si Lang-Fu a été tué dans le **chapitre XIV**, le passage qui le concerne n'est plus pertinent.

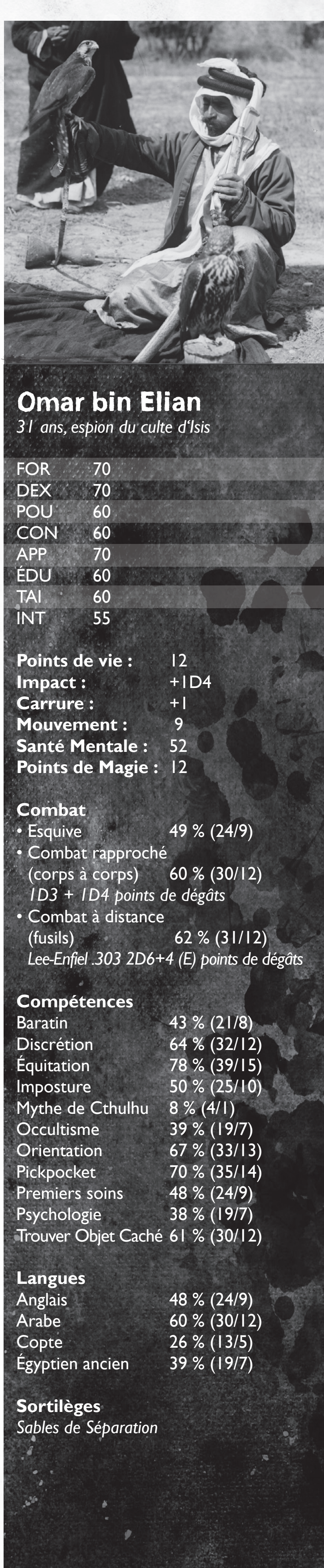
Si Edward Chandler n'est plus en vie, l'exécution du rituel perd tout son sens.

Trois semaines de sursis

Il ne reste plus beaucoup de temps avant le Jour de la Bête. Comme les investigateurs le savent peut-être déjà (grâce à leurs recherches du **chapitre XVII**), les chefs de la Confrérie ne sont pas encore arrivés au Caire. S'ils ne le savent pas encore, ils peuvent l'apprendre maintenant.

S'ils en doutent encore, un jet sous INT suffit pour se dire que les chefs n'arriveront pas à la dernière minute pour effectuer le rituel, mais au moins quelques jours auparavant.





Omar bin Elian

31 ans, espion du culte d'Isis

FOR	70
DEX	70
POU	60
CON	60
APP	70
ÉDU	60
TAI	60
INT	55

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 52
Points de Magie : 12

Combat
• Esquive 49 % (24/9)
• Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
1D3 + 1D4 points de dégâts
• Combat à distance (fusils) 62 % (31/12)
Lee-Enfiel .303 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Baratin 43 % (21/8)
Discrétion 64 % (32/12)
Équitation 78 % (39/15)
Imposture 50 % (25/10)
Mythe de Cthulhu 8 % (4/1)
Occultisme 39 % (19/7)
Orientation 67 % (33/13)
Pickpocket 70 % (35/14)
Premiers soins 48 % (24/9)
Psychologie 38 % (19/7)
Trouver Objet Caché 61 % (30/12)

Langues
Anglais 48 % (24/9)
Arabe 60 % (30/12)
Copte 26 % (13/5)
Égyptien ancien 39 % (19/7)

Sortilèges
Sables de Séparation

Pour Edward Chandler, ils apprennent avec un jet sous *Chance* à partir du 8 septembre que son arrivée est prévue pour le 18 septembre.
Aucune annonce officielle en revanche pour le baron Hauptmann ou Lang-Fu, mais ils arriveront certainement en train, en avion ou en bateau (INT). Il serait donc pertinent de surveiller la gare, la piste d'atterrissage et les ports. Cela englobe beaucoup trop d'endroits pour les investigateurs, mais leurs alliés peuvent leur apporter une aide précieuse. Si les personnages ne disposent pas de ces alliés, ils peuvent engager toute une horde d'enfants des rues après avoir contrôlé leur honnêteté (*Psychologie*).
D'une manière ou d'une autre, des personnes postées de façon stratégique devraient être en mesure de reconnaître les arrivants grâce à leur description, ces derniers n'ayant aucune raison de se déguiser ou d'arriver à des horaires improbables. Les investigateurs ont ainsi la possibilité d'entreprendre quelques actions contre leurs ennemis jurés avant le Jour de la Bête.

Cauchemars

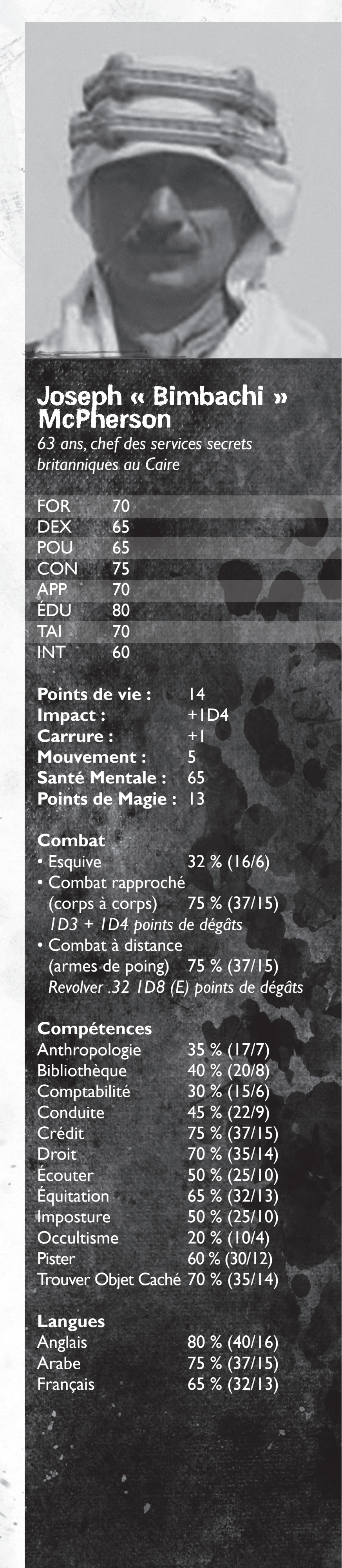
Plus le Jour de la Bête approche, plus les cauchemars des investigateurs sont pénétrants, en raison de leur lien psychique avec Paul LeMond. Ils commencent dans la nuit du 15 septembre ; tous se souviennent d'un animal indescriptible et titanesque, qui se dresse au-dessus des pyramides de Gizeh. Pendant les trois dernières nuits, celles du 18, 19 et 20, ils perdront même éventuellement 0/1 point de SAN par nuit. Cela vaut théoriquement aussi pour la nuit du 21, mais il est peu probable que les investigateurs aient le loisir de dormir.

Alliés potentiels

La Communauté de l'Érable bénit (culte d'Isis)

Le soutien du culte dépend des événements du **chapitre XVII**. Si les sites de culte ont été réduits en cendres, et la grande prêtresse tuée, aucune aide organisée n'est à espérer, car le culte a bien assez à faire. Si les investigateurs n'ont pas réussi, pour une raison obscure, à apparaître comme des ennemis du prêtre renégat, les membres n'ont aucun intérêt à leur porter secours.
Normalement, le culte connaît suffisamment les agissements et l'état d'esprit des investigateurs, et quelques décideurs devraient être encore en vie. Si la grande prêtresse **Suleika bint Isis** a survécu, elle est infiniment reconnaissante et mettra les moyens du culte à leur disposition. Elle reste à El-Lahoun, mais envoie son espion **Omar bin Elian** en renfort au Caire (s'il vit encore). Il servira de lien avec les membres du culte dans la ville.
Si la grande prêtresse n'a pas survécu, l'aide organisée des sectateurs ne peut pas avoir lieu, mais **Omar bin Elian** décide de son propre chef d'assister les investigateurs ; il peut même contacter des membres du culte pour leur demander de l'aide.

Point de rencontre
Si les investigateurs souhaitent que le culte leur vienne en aide, ils peuvent bien sûr rencontrer ses membres à El-Lahoun. Pour des rencontres ultérieures au Caire, la statue d'Isis du musée égyptien serait parfaite, quoique peu subtile.



Joseph « Bimbachi » McPherson

63 ans, chef des services secrets britanniques au Caire

FOR	70
DEX	65
POU	65
CON	75
APP	70
ÉDU	80
TAI	70
INT	60

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 65
Points de Magie : 13

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 75 % (37/15)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 75 % (37/15)
  Revolver .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences

Anthropologie	35 % (17/7)
Bibliothèque	40 % (20/8)
Comptabilité	30 % (15/6)
Conduite	45 % (22/9)
Crédit	75 % (37/15)
Droit	70 % (35/14)
Écouter	50 % (25/10)
Équitation	65 % (32/13)
Imposture	50 % (25/10)
Occultisme	20 % (10/4)
Pister	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	70 % (35/14)

Langues

Anglais	80 % (40/16)
Arabe	75 % (37/15)
Français	65 % (32/13)



Des sectateurs d'Isis attentifs.

Étendue de l'aide
Le culte peut arranger la surveillance des gares, des ports et de la piste d'atterrissage avec 2D20+20 personnes si l'aide est organisée par la grande prêtresse ; elle peut envoyer des sectateurs ou des personnes payées pour ce faire. Les investigateurs sont informés de ce qui se passe dans les trois heures qui suivent. Si l'assistance est de l'initiative d'Omar, il ne mobilise que 2D10+10 personnes et il faut neuf heures aux informations pour leur parvenir. Les observateurs sont des personnes tout à fait normales sans compétences magiques ou martiales.
Omar peut accompagner les investigateurs jusqu'au rituel final et contribuer en points de magie ou de POU aux sortilèges.

Joseph McPherson

L'ancien chef des services secrets est une autre ressource qui permettrait aux investigateurs de faire surveiller les points d'arrivée potentiels. Cette option ne se présente que si ses attentes ont été comblées au **chapitre XVII** (meurtres élucidés même si tout semble ne pas avoir été dit, fin de la série d'assassinats ou élimination des terroristes).

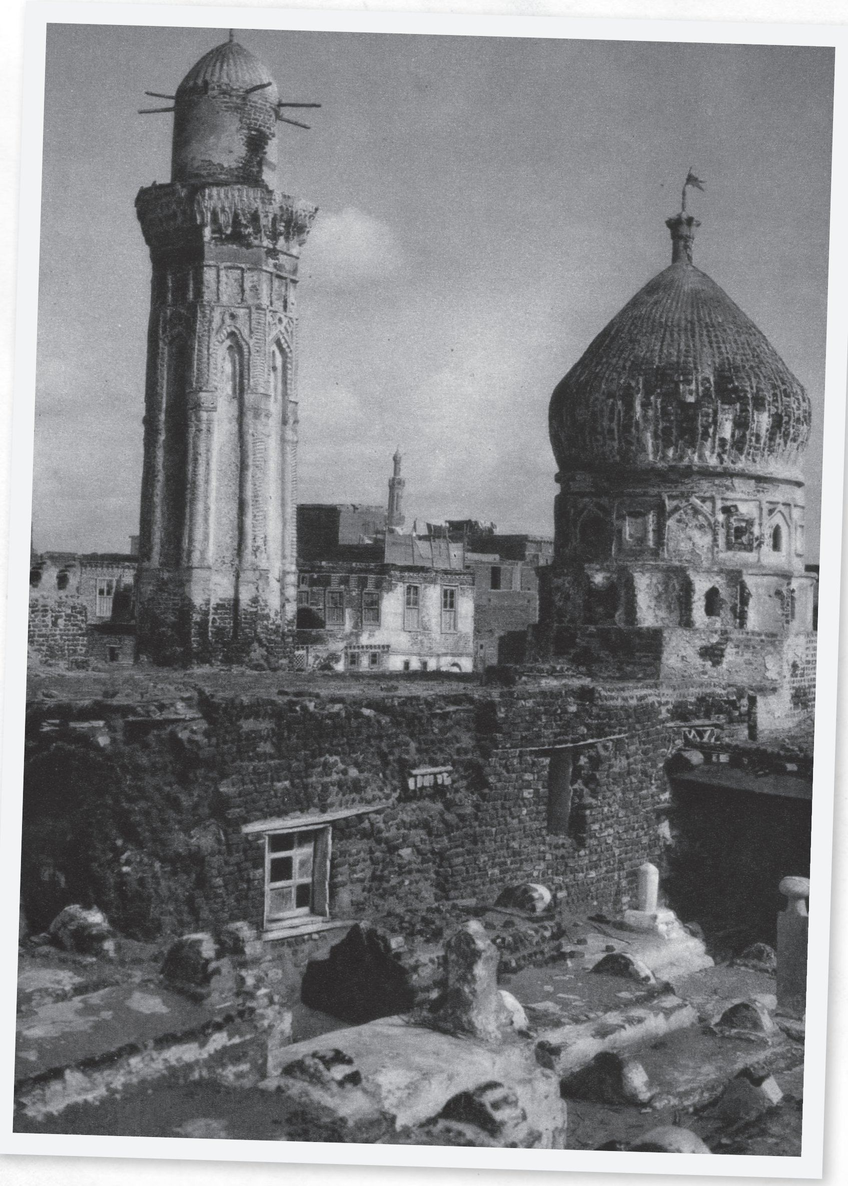
Point de rencontre
Le contact avec « Bimbachi » se fait bien sûr au *Café Maraschino*.

Étendue de l'aide
Joseph McPherson peut organiser une surveillance discrète grâce à ses contacts au plus haut niveau des autorités locales. Dans ce cas, les investigateurs reçoivent les informations en l'espace de six heures. Une aide par d'autres agents secrets ou soldats n'est pas au programme.
Si besoin, il pourrait obtenir rapidement de faux passeports, des autorisations, etc., mais il faudrait vraiment une bonne raison.

Les Vraies Épées

Le janissaire **Sinan bin Umar** avait indiqué aux investigateurs du **chapitre VI** qu'ils pouvaient s'adresser à **Constantine Cafavy**, à Alexandrie, pour reprendre contact avec eux. Certains ont dans tous les cas eu affaire à ce dernier pour une tout autre raison au **chapitre X**. Les investigateurs peuvent se dire (INT) que les Vraies Épées pourraient constituer un allié précieux dans ces heures difficiles. Ils ont au moins un contact, au cas où Sinan n'aurait pas survécu au **chapitre VI**.
Une demande écrite ou orale à Constantine Cafavy ne reste pas longtemps sans réponse.
Sinan a entre-temps réussi à libérer **Saïd** de sa prison britannique et les deux hommes arrivent au Caire en 1D4+2 jours. Ils prennent ensuite contact par écrit avec les investigateurs. Si Sinan est mort, Saïd est seul, et il a dû déployer bien des efforts pour s'échapper. Il brûle de connaître les dernières heures de son compagnon (le final du **chapitre VI**).

Point de rencontre
La **ville des morts**, un cimetière immense qui s'étend aux pieds du mont Mokattam, à l'est du Caire. Côte à côte, on trouve des tombeaux et mausolées datant des Fatimides, vers l'an 1000 après J.-C. Cette nécropole n'est pas uniquement habitée par les



La ville des morts.

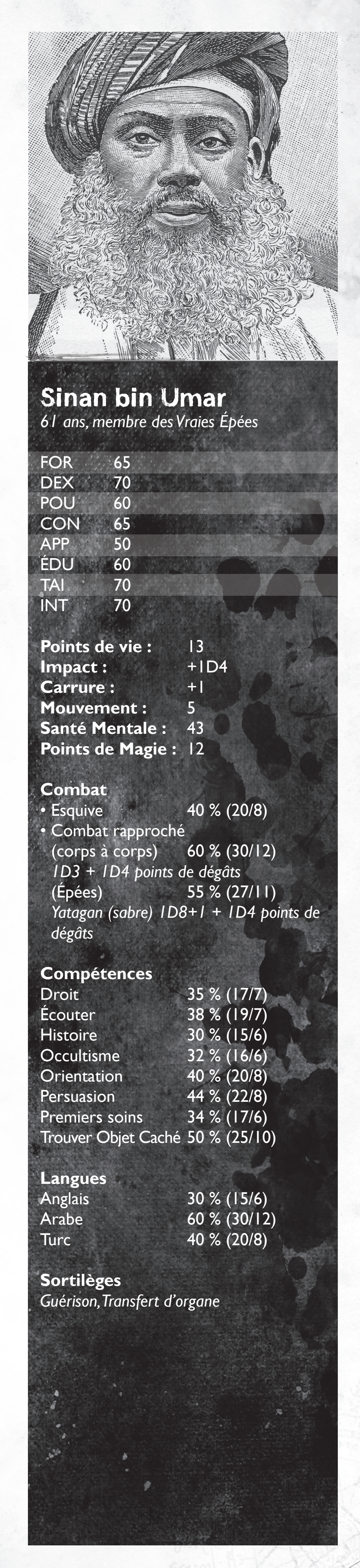
morts ; la surpopulation et le manque de logements ont mené de nombreux vivants à y trouver refuge, illégalement, et à transformer les lieux pour partager leur espace commun.

Un message écrit des Vraies Épées demande aux investigateurs de se rendre au mausolée de la famille *Aboutreika*. Pour y accéder, il faut se renseigner avec un jet sous *Bibliothèque* ou *Comptabilité* dans les documents officiels (un dé de malus en raison de la qualité des documents) ou sous *Crédit* pour pousser un employé à entreprendre les recherches pour eux, ou bien encore sous *Arabe*, *Baratin* ou *Persuasion* parmi les habitants du cimetière.

Le mausolée en ruines se trouve dans une zone que les gens évitent en raison de la rumeur qui circule sur ses habitants étranges, même pour ces lieux inhabituels. Mais ce ne sont pas les Vraies Épées qui sont concernées ; en effet, une petite colonie de goules a investi les lieux, établissant une sorte d'armistice tacite avec les humains de la zone. Si les investigateurs s'y rendent après la tombée de la nuit, un jet de *Chance* raté du groupe entraîne une rencontre avec 1D6 goules, sur la retenue dans un premier temps, attendant la réaction des personnages. Cette rencontre avec les goules peut servir à informer Nitocris de la présence des investigateurs. Le Gardien peut donc librement introduire la reine des goules dans le jeu, si cela lui paraît pertinent.

Étendue de l'aide

Les Vraies Épées agiront aux côtés des investigateurs pendant le Jour de la Bête, mais pas beaucoup plus tôt. Ses membres craignent que des actions préalables contre les chefs de la Confrérie de la Bête les affaiblissent certes, mais les avertissent également et leur permettent de prendre des dispositions pour eux aussi clairsemer leurs rangs. Un jet sous *Persuasion* est nécessaire pour que les Vraies Épées participent à des actions ciblées en amont.



Sinan bin Umar

61 ans, membre des Vraies Épées

FOR	65
DEX	70
POU	60
CON	65
APP	50
ÉDU	60
TAI	70
INT	70

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 43
Points de Magie : 12

Combat

- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (Épées) 55 % (27/11)
  Yatagan (sabre) 1D8+1 + 1D4 points de dégâts

Compétences

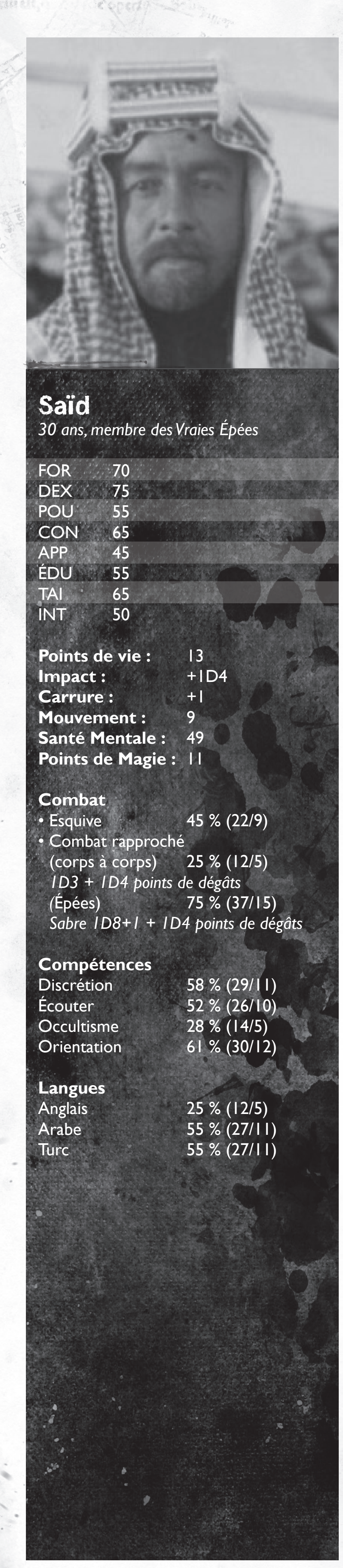
Droit	35 % (17/7)
Écouter	38 % (19/7)
Histoire	30 % (15/6)
Occultisme	32 % (16/6)
Orientation	40 % (20/8)
Persuasion	44 % (22/8)
Premiers soins	34 % (17/6)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Anglais	30 % (15/6)
Arabe	60 % (30/12)
Turc	40 % (20/8)

Sortilèges

Guérison, Transfert d'organe



Saïd

30 ans, membre des Vraies Épées

FOR	70
DEX	75
POU	55
CON	65
APP	45
ÉDU	55
TAI	65
INT	50

Points de vie :	13
Impact :	+1D4
Carrure :	+1
Mouvement :	9
Santé Mentale :	49
Points de Magie :	11

Combat

- Esquive 45 % (22/9)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (Épées) 75 % (37/15)
  Sabre 1D8+1 + 1D4 points de dégâts

Compétences

Discrétion	58 % (29/11)
Écouter	52 % (26/10)
Occultisme	28 % (14/5)
Orientation	61 % (30/12)

Langues

Anglais	25 % (12/5)
Arabe	55 % (27/11)
Turc	55 % (27/11)

Le Si-Fan, une option

La société secrète de Fu Manchu souhaite naturellement venger le meurtre de M. Sun (voir **chapitre XIV**). Les investigateurs n'ont bien sûr aucune idée que des membres de cette organisation criminelle se trouvent au Caire et aucune raison non plus de les y chercher ; ils ne savent d'ailleurs probablement pas qui se cachait derrière le mystérieux M. Sun.

Si les investigateurs ont suffisamment d'alliés par ailleurs, le Gardien peut ignorer totalement cette option ; mais s'ils sont livrés à eux-mêmes, le Si-Fan pourrait se révéler utile.

Dans ce cas, le Si-Fan prend contact avec l'un des personnages qui a parlé avec M. Sun au **chapitre XIV**, en l'invitant à l'Ambassador Club.

Point de rencontre

Outre différents ministères, instituts scientifiques de renom, écoles internationales et hôpitaux, le quartier du gouvernement abrite également les logements des personnes qui y travaillent, deux casernes de l'armée et Abdin, l'époustouflant palais royal. La population nomme ce quartier « Garden City ».

Au premier étage de l'hôtel *Semiramis* se trouve l'**Ambassador Club**, point de rencontre préféré des personnalités, un mélange de gentleman club et de bar semi-privé. Les femmes sont autorisées à entrer, bien que leur présence soit inhabituelle. L'invitation peut donc être envoyée à une femme (la personne l'envoyant se présentant elle-même comme telle). Les pièces sont décorées de bois sombre ; il y a un salon de lecture et un salon pour les fumeurs.

Le personnage qui présente son invitation est conduit à travers maints corridors jusqu'à une pièce luxueuse éclairée par quelques chandeliers et aux murs recouverts d'étagères de livres. La pièce ne dispose d'aucune fenêtre, et apparemment pas d'autre porte. En fait, un passage secret se cache parmi les étagères et peut être utilisé pour fuir lorsque l'on connaît le mécanisme ou avec une réussite extrême à un test de *Trouver Objet Caché*.

Un feu brûle dans la cheminée et des friandises et rafraîchissements sont placés sur une petite table. Une seule personne se tient dans cette pièce ; une jeune asiatique voilée, qui parle sans une pointe d'accent dans la langue maternelle de l'investigateur.

Il s'agit de **Fah Lo Suee**, la magnifique fille de Fu Manchu, extrêmement intelligente de surcroît. Son nom signifie « doux parfum » et elle doit prendre un jour la succession de son père à la tête du Si-Fan. De son fier menton à ses hanches fines, elle rappelle une statue d'ivoire de la déesse Kali. Elle est vêtue de manière extravagante et porte à l'index de la main gauche une bague antique sur laquelle une pierre verte est sertie. Elle a un faible pour les beaux hommes forts ; si son hôte entre dans cette catégorie, il aura un avantage émotionnel indéniable.

La « Lady du Si-Fan » répond de façon élusive à toutes les questions de l'investigateur, mais ne tait pas sa volonté de venger de manière appropriée (comprendre avec dureté) la mort de M. Sun (que le personnage apprend en cette occasion). Elle peut éventuellement ajouter qu'elle dispose de petites mains qu'elle enverra exécuter la mission.

Elle pose la majorité des questions et écoute jusqu'à ce que sa curiosité soit satisfaite. Même si moralement, cette solution flotte plutôt en zone grise, elle offre l'opportunité de se débarrasser de Lang-Fu avec de grandes chances de réussite. Pour cela, l'investigateur doit récapituler avec autant d'honnêteté que possible les événements du **chapitre XIV** et souligner le rôle de Lang-Fu sans pour autant l'exagérer. Fah Lo Suee est fine psychologue et tout mensonge serait immédiatement décelé. Elle a de plus 66 % de chance de détecter la dissimulation d'informations



(éventuellement parce que l'investigateur a peur de perdre toute crédibilité en lui parlant de choses fantasques telles que les profonds). Peu importe qu'elle croie ou non ce que le personnage lui raconte, le principal est de la persuader que la cible de sa vengeance est Lang-Fu... et si l'investigateur reste honnête, c'est le cas. Fah Lo Suee serait très heureuse, et même peut-être reconnaissante, de savoir que le Chinois doit arriver dans les prochains jours au Caire.

Étendue de l'aide
Dès qu'elle apprend la présence de Lang-Fu au Caire, Fah Lo Suee planifie son assassinat. En fonction de ses informations sur sa protection magique, les chances de réussite varient. Selon l'implication voulue ou contrainte des investigateurs, ils prennent connaissance des événements à chaud ou dans les journaux.
L'attaque se déroulera globalement comme suit : un hominidé dressé doit grimper à la façade de l'hôtel dans lequel Lang-Fu est descendu et entrer dans sa chambre pour l'étrangler avec un lacet ou moyen similaire.
Comme expliqué plus loin, Lang-Fu ne dort pas dans la chambre principale, mais dans une chambre plus petite de la suite. Il est possible de le découvrir au préalable, mais Fah Lo Suee n'y pense pas. Si elle l'apprend par l'intermédiaire d'un investigateur, le singe attaquera la bonne cible, sinon, il tuera une garde du corps.
L'assassinat de la garde du corps sera certainement réussi en raison de l'exécution peu ordinaire, mais il avertirait le sorcier, qui pourrait tuer le singe avant d'être attaqué. Une attaque directe sur Lang-Fu a 80 % de chance de fonctionner, de nouveau en raison de la procédure inhabituelle.
Indépendamment de l'issue de l'attaque, le Si-Fan n'est pas en mesure d'en entreprendre d'autres avant le Jour de la Bête. Grâce au Si-Fan, il est possible que la Confrérie soit privée d'une garde du corps, voire de Lang-Fu en personne.

Les voleurs du Caire

Si les investigateurs veulent engager des délinquants locaux dans leur combat contre les chefs de la Confrérie, tenir compte du fait que la plupart des voleurs du Caire appartiennent à une **guilde** :
- Les mendiants (vraiment mutilés ou bien déguisés) occupent le bas de l'échelle.
- Les pickpockets et les arnaqueurs travaillent dans les bazars.
- Les cambrioleurs volent des objets ou bijoux, en particulier dans les hôtels de luxe, sur commande de certains clients. Les cambriolages bien planifiés de villas sont rarement élucidés.
- Les maîtres de guildes sont des personnes de l'ombre que très peu de gens connaissent. Ils peuvent être commerçants, mendiants difformes ou employés du gouvernement.

Ne pas voler les pauvres et ne pas exercer de violence font partie des règles principales des guildes. Les voleurs qui ne font pas partie des guildes ne sont pas tolérés et finissent souvent dans les caniveaux en signe d'avertissement.

Point de rencontre
Un grand nombre de points de rencontre s'offrent à eux et le Gardien est libre de les déterminer selon ses envies ou les idées de ses joueurs. Cela peut être un bazar, un bar d'hôtel, etc.

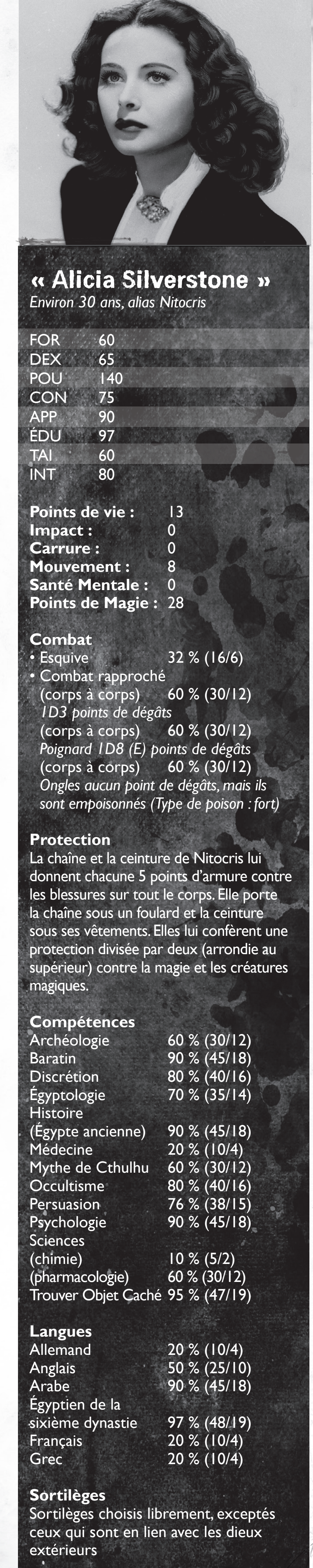
Étendue de l'aide
Une fois la rencontre arrangée, les détails de la collaboration sont rapidement réglés. Pour une somme d'argent adéquate, la guilde met à disposition un voleur ou un cambrioleur. Ils peuvent ainsi récupérer divers objets, clés, etc., mais rien qui implique une quelconque violence.

Nitocris

La reine des goules se trouve actuellement au Caire. La compter comme alliée potentielle serait une grave erreur, mais le Gardien peut l'utiliser au cours de l'aventure pour complexifier la situation ou alléger la pression sur les investigateurs en fonction de leur condition physique et psychique.
S'il a survécu au **chapitre VI**, c'est l'occasion de faire resurgir également **Abd al-Quadir** (attributs à consulter dans le chapitre correspondant).
En cas d'implication de Nitocris, tenir compte des points suivants :

À l'avantage des investigateurs
La Bête, le Sphinx Noir et le Pharaon Noir présentent certaines similitudes (ce sont après tout des avatars de Nyarlathotep). Un dieu ardemment vénéré doit-il être relégué au plan de serviteur comme le prévoit la Confrérie de la Bête ?
De plus, si la Bête apparaît réellement, le sanctuaire souterrain de la Confrérie du Pharaon Noir pourrait être gravement endommagé, voire détruit !

Aux dépens des investigateurs
Nitocris cherchait déjà un accès aux ressources de NWI, mais est-elle pour autant incitée à soutenir les plans d'Edward Chandler ?
Si des vétérans du **chapitre VI** sont présents ici, Nitocris pourrait bien



« Alicia Silverstone »
Environ 30 ans, alias Nitocris

FOR	60
DEX	65
POU	140
CON	75
APP	90
ÉDU	97
TAI	60
INT	80

Points de vie :	13
Impact :	0
Carrure :	0
Mouvement :	8
Santé Mentale :	0
Points de Magie :	28

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  Poignard 1D8 (E) points de dégâts
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  Ongles aucun point de dégâts, mais ils sont empoisonnés (Type de poison : fort)

Protection
La chaîne et la ceinture de Nitocris lui donnent chacune 5 points d'armure contre les blessures sur tout le corps. Elle porte la chaîne sous un foulard et la ceinture sous ses vêtements. Elles lui confèrent une protection divisée par deux (arrondie au supérieur) contre la magie et les créatures magiques.

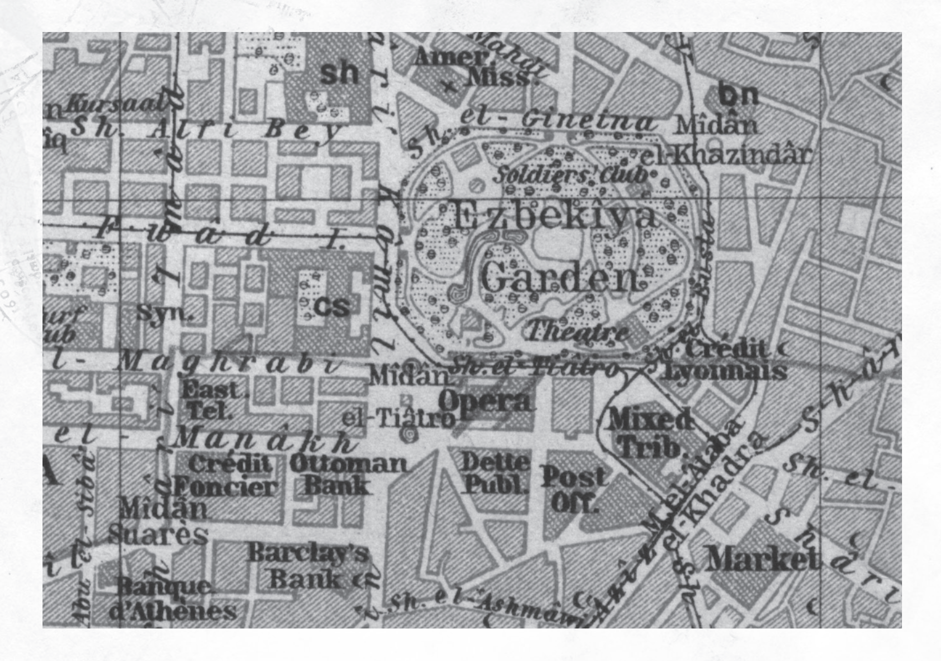
Compétences

Archéologie	60 % (30/12)
Baratin	90 % (45/18)
Discrétion	80 % (40/16)
Égyptologie	70 % (35/14)
Histoire (Égypte ancienne)	90 % (45/18)
Médecine	20 % (10/4)
Mythe de Cthulhu	60 % (30/12)
Occultisme	80 % (40/16)
Persuasion	76 % (38/15)
Psychologie	90 % (45/18)
Sciences (chimie)	10 % (5/2)
(pharmacologie)	60 % (30/12)
Trouver Objet Caché	95 % (47/19)

Langues

Allemand	20 % (10/4)
Anglais	50 % (25/10)
Arabe	90 % (45/18)
Égyptien de la sixième dynastie	97 % (48/19)
Français	20 % (10/4)
Grec	20 % (10/4)

Sortilèges
Sortilèges choisis librement, exceptés ceux qui sont en lien avec les dieux extérieurs



avoir des comptes à régler...

Lang-Fu

Le sorcier chinois arrive au Caire en train, le **13 septembre**. Comme toujours, il est accompagné de deux gardes du corps (il s'agit de deux autres femmes, car celles du **chapitre XIV** sont restées en Californie). Il occupe la suite 111 de l'hôtel **Continental**, dans le quartier El-Ezbekiya, sur la place de l'opéra.
Ce quartier s'étend au sud de la gare et forme le « Downtown » du Caire. Ses rues sont larges et les maisons hautes, ornées de stuc. Les automobiles et les tramways parcourent les rues et ont totalement supplanté les charrettes tirées par les ânes. Les locaux aisés ne portent plus de turban, mais un fez, très à la mode. Tout tourne autour du tourisme, avec hôtels, gastronomie, clubs exclusifs et magasins.

L'hôtel

Ce bâtiment à trois ailes abrite plus de 400 chambres, dont 140 avec salle de bain privative. Il dispose d'une grande terrasse, d'un jardin ombragé, d'un bar avec barbecue, d'un bureau de poste et propose divers services. Le prix des chambres en septembre (hors saison) commence à 100 piastres et grimpe à l'envi.
Si les investigateurs ne parviennent pas à entrer dans la suite de Lang-Fu, ou considèrent cette option comme trop dangereuse, ils peuvent s'entretenir discrètement avec le portier et obtenir un indice sur l'opéra. En effet, des billets ont été apportés par un employé de l'hôtel. Les deux femmes de chambre de la suite peuvent également livrer cette information, car elles ont vu les billets pour le ballet dans la chambre.

La suite
La suite de Lang-Fu se trouve au premier étage. Un salon central avec bar donne sur la chambre principale, une grande salle de bain et deux plus petites chambres pour le personnel accompagnant. Le salon dispose d'un petit balcon avec vue sur l'opéra. Les fenêtres de la chambre principale donnent sur la façade avant de l'hôtel alors que celles de la salle de bain et des deux autres chambres donnent sur le côté.
Par mesure de précaution, Lang-Fu dort dans l'une des deux petites chambres et a laissé la chambre principale à l'une de ses gardes du corps. En l'absence de cette information, toute intrusion nocturne sèmera la confusion chez les investigateurs, mais aussi en cas d'attaque du Si-Fan (voir plus haut).
Si les investigateurs pensent à poser des questions aux femmes de chambre responsables de la suite 111, elles pourront indiquer avec étonnement l'occupation des chambres.
Ils ont la possibilité de s'habiller comme le personnel de l'hôtel pendant le séjour de Lang-Fu, mais de préférence lorsque la suite est vide.
On y trouve les **billets** d'opéra sur une table, pour la représentation de *Turandot*, un pour chaque soir du 15 au 20 septembre (Lang-Fu doit donc s'y rendre sans garde du corps).
Les documents de voyage brillent par leur absence (*Trouver Objet Caché* ou INT). En effet, Lang-Fu compte quitter l'Égypte en avion avec le baron Hauptmann.

L'opéra royal

L'opéra a été bâti en 1869, en grande partie en bois. Ce fut le premier opéra en Afrique à proposer des ballets et concerts mondialement connus ; il peut accueillir environ 850 spectateurs. Actuellement, un ensemble français joue *Turandot* de Puccini.
Une tenue de soirée est exigée et les places en loge sont très onéreuses ; certaines d'entre elles permettent même aux riches dames arabes d'y assister, grâce à des rideaux spéciaux.

La représentation
Tous les soirs, à partir du 15 septembre, Lang-Fu se rend à l'opéra. Son Manteau de Vie est considéré comme une tenue de soirée exotique. Il est assis seul dans une loge séparée par un rideau, pour se plonger entièrement dans la délectation


L'hôtel Continental.

L'opéra.



Turandot

L'opéra raconte l'histoire d'une princesse chinoise cruelle et de ses penchants à exécuter les princes qui voulaient l'épouser. Elle finit par tomber amoureuse du personnage principal.

Tous les investigateurs qui ont participé à l'expédition vers G'harne au **chapitre X** peuvent se souvenir avec une réussite à un test extrême de *Connaissance* que Lang-Fu leur avait raconté une histoire similaire de son pays d'origine. Si personne ne découvre les billets, la publicité qui est faite autour de la place de l'opéra attire leur attention ; ils peuvent faire ainsi le lien avec Lang-Fu et supposer qu'il s'y intéressera certainement.

de l'art. Ses gardes du corps attendent pendant ce temps devant l'opéra.

Chaque personnage peut se procurer 1D2 billets pour les places « à bas prix » restantes, avec un jet sous *Crédit* ou *Chance* (et emmener peut-être ainsi un camarade malheureux). Si le groupe réussit un jet sous *Chance*, une loge complète s'est justement libérée.

Le Gardien devra adapter les événements de l'opéra, car il est difficile de prévoir : si et comment les investigateurs entreront dans l'opéra ; si et comment ils introduiront des armes, et leur approche du sorcier le cas échéant. Une attaque bruyante avec des armes à feu déclencherait une intervention immédiate des forces de l'ordre et les personnages échapperaient difficilement à une arrestation. De plus, les gardes du corps entreront au premier signe de trouble pour protéger ou venger leur maître.

La méthode la plus sûre pour éliminer Lang-Fu est de lui enlever son Manteau de Vie, procédure assez aisée si les investigateurs le surprennent et entravent ses mouvements.

2 gardes du corps
28 ans

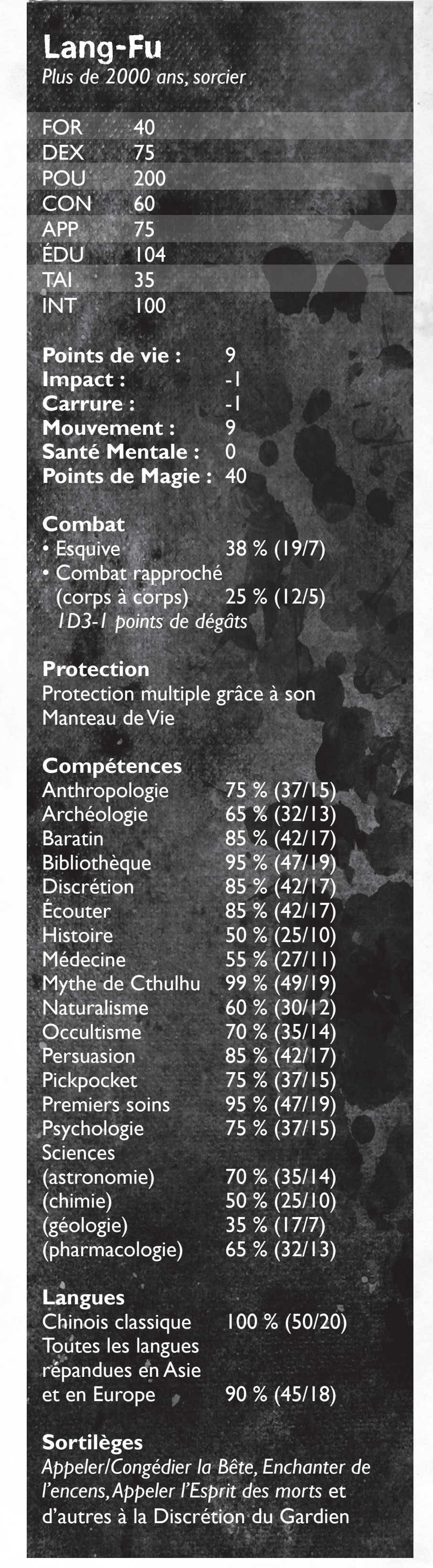
FOR	75
DEX	80
POU	50
CON	75
APP	65
ÉDU	60
TAI	50
INT	50

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 88 % (44/17)
- Combat rapproché (corps à corps) 88 % (44/17)
  1D3 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Discrétion 88 % (44/17)
Pickpocket 88 % (44/17)

Langues
Anglais 50 % (25/10)
Chinois 60 % (30/12)



Lang-Fu
Plus de 2000 ans, sorcier

FOR	40
DEX	75
POU	200
CON	60
APP	75
ÉDU	104
TAI	35
INT	100

Points de vie : 9
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 40

Combat
- Esquive 38 % (19/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3-1 points de dégâts

Protection
Protection multiple grâce à son Manteau de Vie

Compétences

Anthropologie	75 % (37/15)
Archéologie	65 % (32/13)
Baratin	85 % (42/17)
Bibliothèque	95 % (47/19)
Discrétion	85 % (42/17)
Écouter	85 % (42/17)
Histoire	50 % (25/10)
Médecine	55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu	99 % (49/19)
Naturalisme	60 % (30/12)
Occultisme	70 % (35/14)
Persuasion	85 % (42/17)
Pickpocket	75 % (37/15)
Premiers soins	95 % (47/19)
Psychologie	75 % (37/15)
Sciences	
(astronomie)	70 % (35/14)
(chimie)	50 % (25/10)
(géologie)	35 % (17/7)
(pharmacologie)	65 % (32/13)

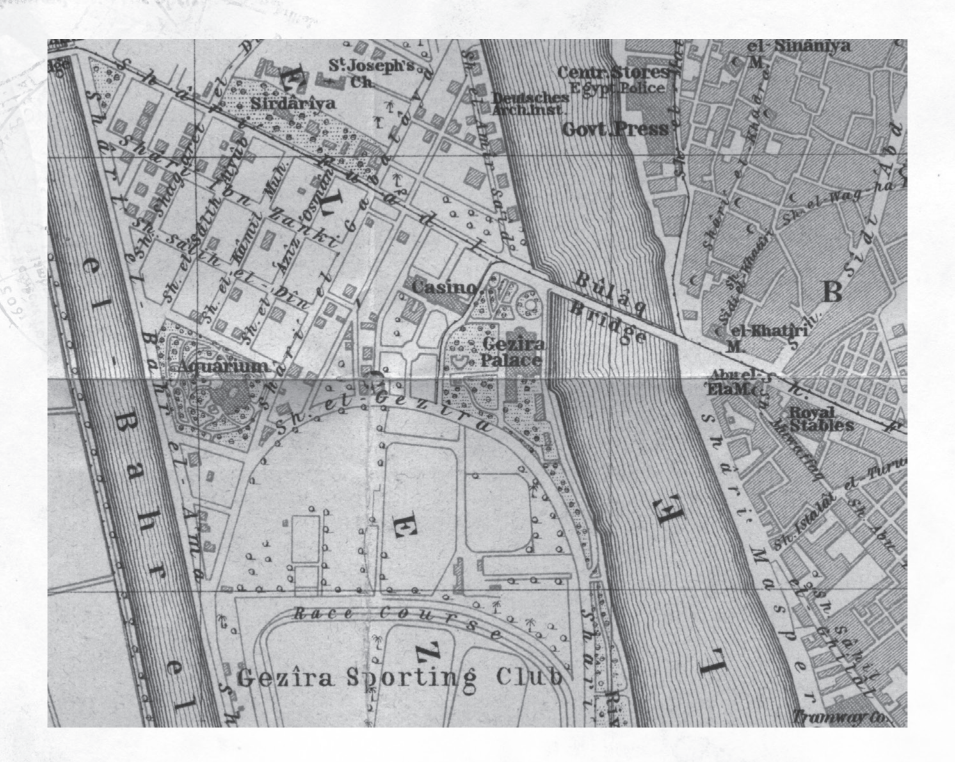
Langues
Chinois classique 100 % (50/20)
Toutes les langues répandues en Asie et en Europe 90 % (45/18)

Sortilèges
Appeler/Congédier la Bête, Enchanter de l'encens, Appeler l'Esprit des morts et d'autres à la Discrétion du Gardien

Le Manteau de Vie de Lang-Fu

C'est un ancien objet magique que Lang-Fu porte depuis des siècles. Il est en soie verte brodée de symboles magiques en fil d'or. C'est un objet qui lui est destiné ; personne d'autre ne peut profiter de ses effets :

- Il le protège de tous les types de dommages mécaniques et les réduit à la valeur minimale. Les critiques ne s'appliquent pas. Il ne le protège cependant pas des autres dégâts physiques comme le feu, l'électricité, etc.
- Il peut emmagasiner 20 points de magie que Lang-Fu peut utiliser à tout moment.
- C'est le secret de la longévité de Lang-Fu. S'il le retire plus de quelques minutes, son corps est alors soumis à un processus de vieillissement irrémédiable qui le conduit rapidement à la mort. Les témoins d'un tel spectacle perdent 0/1D3 points de SAN.



Baron Hauptmann

Dans l'après-midi du **15 septembre**, jour de la première représentation de *Turandot* à l'opéra, le baron Hauptmann arrive au Caire dans le même avion qui a amené les investigateurs du **chapitre VIII** de Transylvanie à Malte. Depuis l'aéroport, il se fait conduire jusqu'à l'île de Gezireh, à l'ouest de la vieille ville du Caire. Reliée à la terre ferme par de nombreux ponts très connus, on y trouve de vastes parcs ombragés et des clubs de sport, courts de tennis, golfs et même des manèges à chevaux. Il se rend au palais Gezireh.

Le palais Gezireh

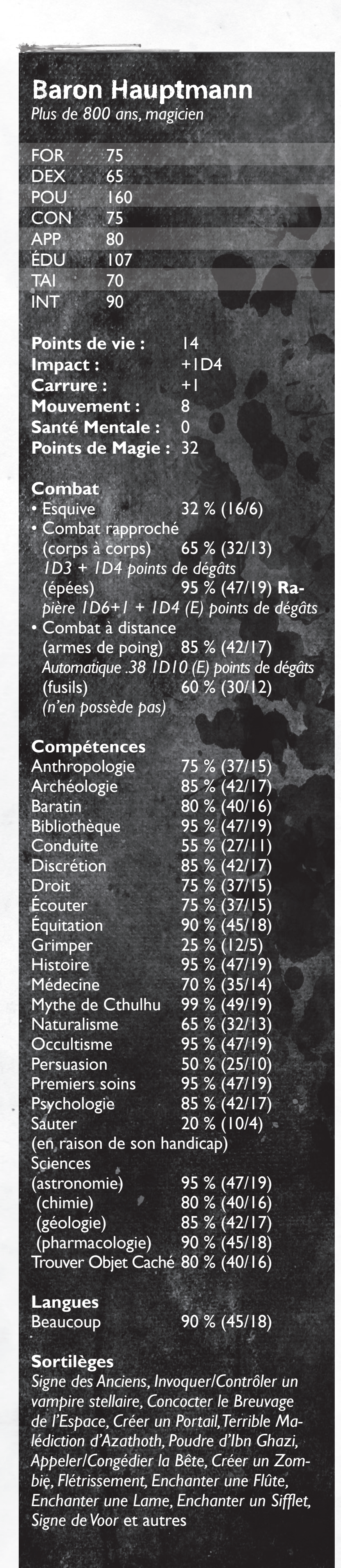
Le palais se trouve au centre d'un grand parc avec étangs, ruisseaux, fontaines et plans d'eau, ainsi qu'une ménagerie. Sa façade est se reflète dans l'eau du Nil et le rend encore plus époustouflant.
Ce bâtiment en U entoure une cour intérieure qui donne sur le Nil et comprend un rez-de-chaussée et deux étages couronnés d'un toit plat.
L'entrée principale au nord s'ouvre sur la réception, une salle d'attente et le salon privé des maîtres de maison. Attenante à cette pièce, côté ouest, une salle à manger complète l'espace pour les obligations sociales.
Le centre et l'aile sud abritent les appartements privés, disposés symétriquement de part et d'autre de longs couloirs.
Une incroyable opulence émane de l'agencement intérieur du palais.
Ce bâtiment impressionnant servait à l'époque pour loger les invités d'honneur du khédive Ismaïl Pacha, puis passa aux mains d'une chaîne d'hôtels de luxe, pour finir en 1911 en possession de la famille grecque-orthodoxe Lutfallah.
Au XIX[e] siècle, cette famille émigra du Liban et s'installa en Égypte, où elle accumula de nombreuses richesses. À la mort du vieux patriarche, ses trois fils prirent la gestion des affaires de la famille. Entre-temps, leur intérêt s'est tourné vers leur ancienne patrie, et les Lutfallah sont impliqués dans les hautes sphères du pouvoir politique. **Michel** finance les nationalistes arabo-syriens depuis la fin de la guerre dans leur combat contre le mandat français et **George** bataille sur la scène politique depuis quelques années pour tenter sa chance aux présidentielles. Les deux frères sont souvent à l'étranger pendant que le plus jeune, **Simon,** se consacre au Caire aux affaires familiales.

Les « occupations » du baron
Le baron Hauptmann loge dans une chambre de l'aile sud du palais. Il est là en tant que représentant officieux de NWI, souhaitant parler à Michel Lutfallah des livraisons d'armes aux nationalistes arabes. La famille ne connaît pas encore son nouveau corps et il a donc prévu un intercesseur connu, **Gregor von Lüderitz**, présent depuis quelques semaines déjà (toujours en compagnie de ses deux pygmées).
Ces tractations n'auront bien sûr pas lieu, puisque le Jour de la Bête déclenchera un chaos mondial. Néanmoins, le baron Hauptmann prévoit d'utiliser les Lutfallah comme soutien occulte dans la prise de pouvoir sur le monde par Edward Chandler. Nonobstant la destruction attendue du Caire, il ne souhaite pas s'aliéner la faveur de son hôte.
Il est impossible de s'introduire dans le palais sans se faire remarquer.

Les penchants du baron
Le baron Hauptmann ne peut pas se détendre dans le palais Gezireh. La tension nerveuse à l'approche de la réalisation de ses plans centenaires lui donne l'impression d'être au bord de l'implosion ; il lui faut donc se mettre en quête d'activités pour se défouler un peu. Il trouve de quoi combler ses penchants sadiques dans la nouvelle ville, au nord du Caire. La saleté, la surpopulation et la pauvreté sont le lot quotidien de ses habitants ; la criminalité atteint ici des niveaux record et il est fortement déconseillé aux touristes de quitter les rues principales. C'est indubitablement la zone la plus sordide de la ville et le baron y connaît un endroit dans lequel il pourra se détendre… selon ses critères.
Il quitte le palais 1D4+1 soirs pour se faire conduire par un domestique jusqu'au **Harem Noir**.
Les investigateurs peuvent l'apprendre en surveillant le palais ou en parlant au conducteur, certes discret, mais outré par les penchants contre nature du baron (réussite de *Baratin* avec un dé bonus).

Le Harem Noir

Le Harem Noir se cache dans une impasse, après la bifurcation d'une rue secondaire déjà bien mal famée et dangereuse. L'unique entrée est surveillée par des videurs musculeux. Au rez-de-chaussée, à côté de petites pièces fonctionnelles, une dizaine de cabinets particuliers sont alignés dans deux couloirs différents partant de la réception ; l'établissement dispose également d'une petite salle sur deux étages avec une scène et des fauteuils duveteux pour une vingtaine de spectateurs.
Plusieurs pièces semblables à des cellules occupent l'étage supérieur ; les portes peuvent être verrouillées de l'extérieur et les fenêtres ont été murées. Les femmes qui ne « travaillent » pas sont amenées ici.
Le Harem Noir ne fait pas la publicité de ses prestations ; son existence est tantôt une rumeur, tantôt un secret bien gardé, ou encore une connaissance dérangeante, que ce soit dans les cercles aisés de la société (où sont recrutés les clients potentiels) ou dans les bazars (où quelqu'un



Baron Hauptmann

Plus de 800 ans, magicien

FOR	75
DEX	65
POU	160
CON	75
APP	80
ÉDU	107
TAI	70
INT	90

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 32

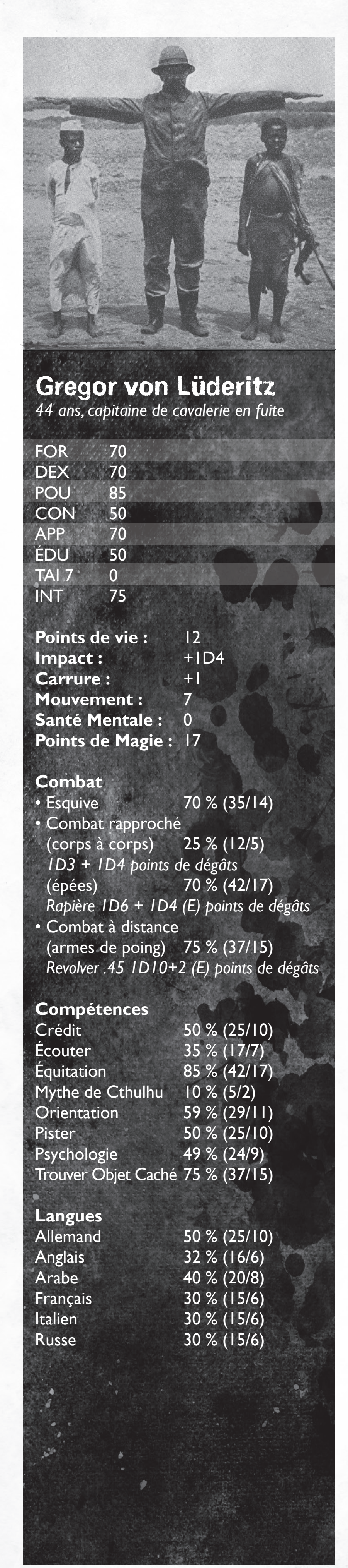
Combat
• Esquive 32 % (16/6)
• Combat rapproché
(corps à corps) 65 % (32/13)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(épées) 95 % (47/19) **Rapière** *1D6+1 + 1D4 (E) points de dégâts*
• Combat à distance
(armes de poing) 85 % (42/17)
Automatique .38 1D10 (E) points de dégâts
(fusils) 60 % (30/12)
(n'en possède pas)

Compétences

Anthropologie	75 % (37/15)
Archéologie	85 % (42/17)
Baratin	80 % (40/16)
Bibliothèque	95 % (47/19)
Conduite	55 % (27/11)
Discrétion	85 % (42/17)
Droit	75 % (37/15)
Écouter	75 % (37/15)
Équitation	90 % (45/18)
Grimper	25 % (12/5)
Histoire	95 % (47/19)
Médecine	70 % (35/14)
Mythe de Cthulhu	99 % (49/19)
Naturalisme	65 % (32/13)
Occultisme	95 % (47/19)
Persuasion	50 % (25/10)
Premiers soins	95 % (47/19)
Psychologie	85 % (42/17)
Sauter	20 % (10/4)
(en raison de son handicap)	
Sciences	
(astronomie)	95 % (47/19)
(chimie)	80 % (40/16)
(géologie)	85 % (42/17)
(pharmacologie)	90 % (45/18)
Trouver Objet Caché	80 % (40/16)

Langues
Beaucoup 90 % (45/18)

Sortilèges
Signe des Anciens, Invoquer/Contrôler un vampire stellaire, Concocter le Breuvage de l'Espace, Créer un Portail, Terrible Malédiction d'Azathoth, Poudre d'Ibn Ghazi, Appeler/Congédier la Bête, Créer un Zombie, Flétrissement, Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame, Enchanter un Sifflet, Signe de Voor et autres



Gregor von Lüderitz

44 ans, capitaine de cavalerie en fuite

FOR	70
DEX	70
POU	85
CON	50
APP	70
ÉDU	50
TAI 7	0
INT	75

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 17

Combat
• Esquive 70 % (35/14)
• Combat rapproché
(corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(épées) 70 % (42/17)
Rapière 1D6 + 1D4 (E) points de dégâts
• Combat à distance
(armes de poing) 75 % (37/15)
Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences

Crédit	50 % (25/10)
Écouter	35 % (17/7)
Équitation	85 % (42/17)
Mythe de Cthulhu	10 % (5/2)
Orientation	59 % (29/11)
Pister	50 % (25/10)
Psychologie	49 % (24/9)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues

Allemand	50 % (25/10)
Anglais	32 % (16/6)
Arabe	40 % (20/8)
Français	30 % (15/6)
Italien	30 % (15/6)
Russe	30 % (15/6)

en sait toujours un peu plus que les autres). Si les investigateurs trouvent quelqu'un qui veut bien aborder ce sujet, ce sera en toute discrétion et à mi-voix.

- L'entrée seule coûte 50 $ auxquels viennent s'ajouter les frais des « prestations » souhaitées
- Il n'y a *rien* que l'on ne puisse demander comme prestation érotique
- Des Européennes y travaillent parfois
- Les femmes qui y travaillent ont souvent été enlevées et on leur administre des drogues
- Plusieurs personnes à la langue trop pendue ont brusquement disparu
- Il y a déjà eu des représentations de meurtre sur scène en échange d'une somme considérable

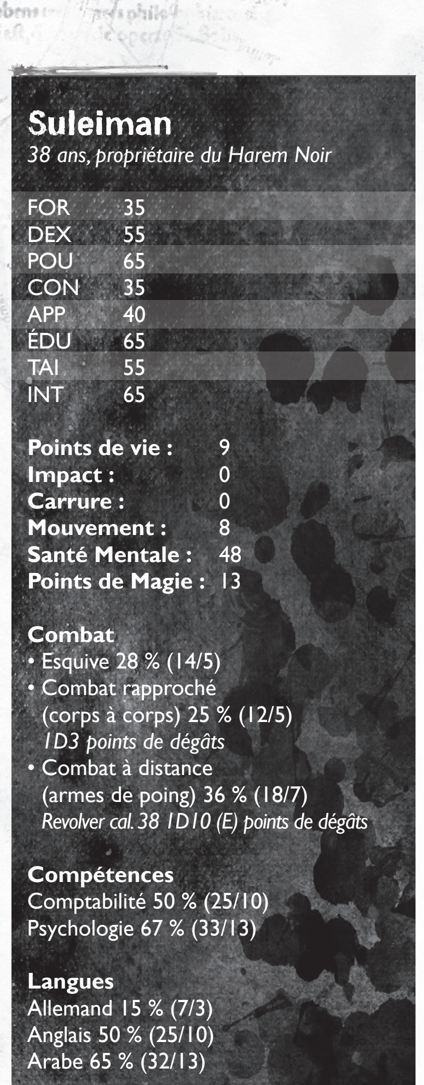
Personne bien sûr n'en a été le témoin direct ; ces informations proviennent de « quelqu'un qui connaît quelqu'un qui a… » Les investigateurs croiront ou non tout ce qui leur est dit et en tireront leurs propres conclusions.
Le monde serait sans doute bien meilleur si cet antre infernal était rayé de la surface de la Terre. Il est cependant peu probable que les investigateurs puissent ou veuillent agir en ce sens.
La solution a minima serait de se présenter comme client, de trouver la pièce où le baron s'ébat et de l'attaquer le plus silencieusement possible. La solution la plus magistrale serait une action destructrice contre l'établissement, l'élimination du propriétaire et de ses hommes, et la libération des femmes.

Le propriétaire

Le Harem Noir est exploité par un homme filiforme connu sous le nom de « **Suleiman** » ; ce qui n'est assurément pas son nom de naissance.
Il commande six **brutes** épaisses, deux présentes le jour et quatre à partir de la tombée de la nuit, ainsi que trois **eunuques** onctueux qui servent de domestiques et s'assurent que le « commerce tourne bien ». Deux des eunuques se chargent du bien-être des clients de son corridor respectif et le troisième reste à l'étage. Tous vivent dans le quartier, mais pas dans l'établissement.

Les esclaves

Les filles qui vivent ici ne sont rien d'autre que des esclaves, dont la vie ne tient qu'à un fil. Leur volonté a été domptée par un subtil mélange de violence et de drogues. Actuellement, treize prisonnières de différentes nationalités et dans divers états de santé (entre 6 et 12 PV) croupissent dans cet endroit sordide.



Suleiman

38 ans, propriétaire du Harem Noir

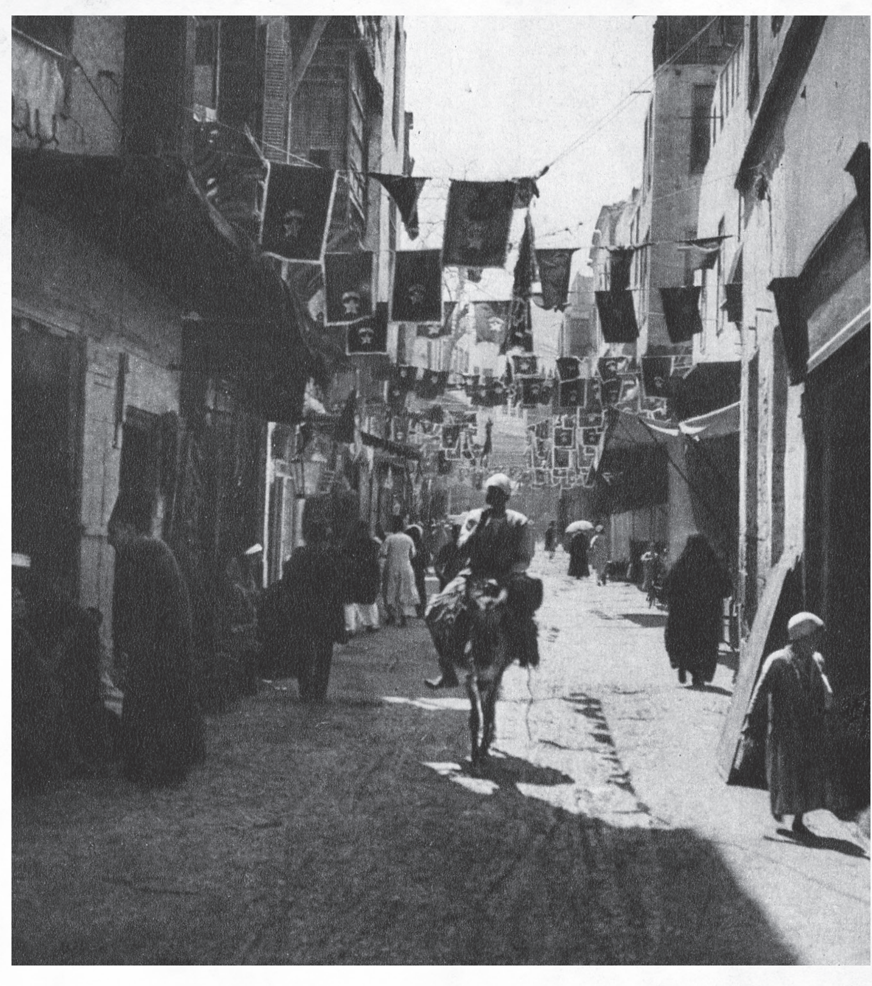
FOR	35
DEX	55
POU	65
CON	35
APP	40
ÉDU	65
TAI	55
INT	65

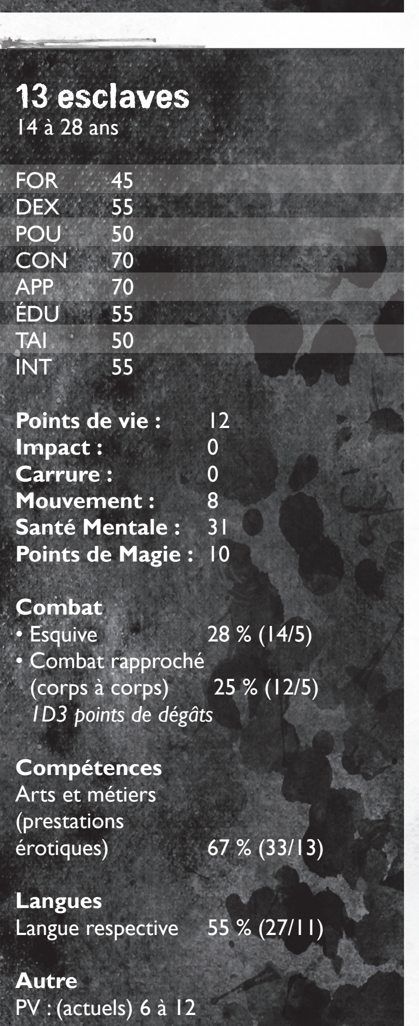
Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 48
Points de Magie : 13

Combat
• Esquive 28 % (14/5)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts
• Combat à distance (armes de poing) 36 % (18/7)
Revolver cal. 38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences
Comptabilité 50 % (25/10)
Psychologie 67 % (33/13)

Langues
Allemand 15 % (7/3)
Anglais 50 % (25/10)
Arabe 65 % (32/13)





13 esclaves

14 à 28 ans

FOR	45
DEX	55
POU	50
CON	70
APP	70
ÉDU	55
TAI	50
INT	55

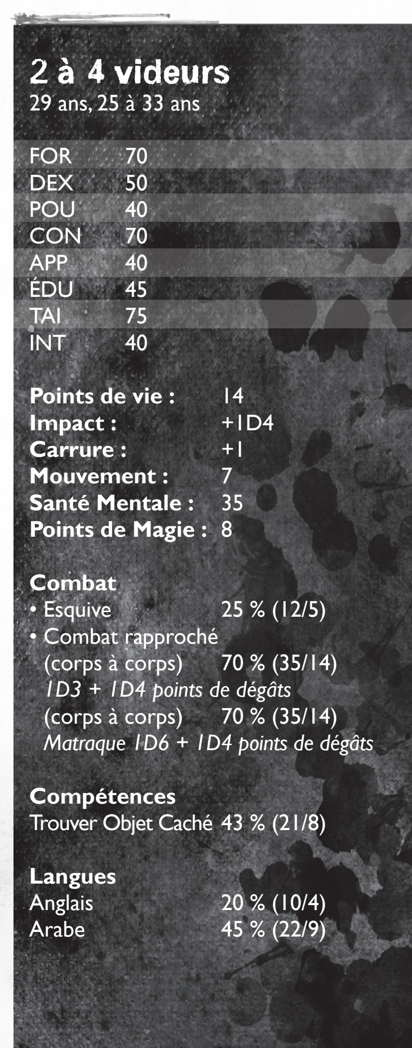
Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 31
Points de Magie : 10

Combat
• Esquive 28 % (14/5)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (prestations érotiques) 67 % (33/13)

Langues
Langue respective 55 % (27/11)

Autre
PV : (actuels) 6 à 12



2 à 4 videurs

29 ans, 25 à 33 ans

FOR	70
DEX	50
POU	40
CON	70
APP	40
ÉDU	45
TAI	75
INT	40

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 35
Points de Magie : 8

Combat
• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 70 % (35/14)
Matraque 1D6 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Trouver Objet Caché 43 % (21/8)

Langues
Anglais 20 % (10/4)
Arabe 45 % (22/9)

3 eunuques

45 ans, 41 à 50 ans

FOR	35
DEX	40
POU	45
CON	35
APP	35
ÉDU	55
TAI	75
INT	50

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé Mentale : 39
Points de Magie : 9

Combat
• Esquive 20 % (10/4)
• Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
1D3 points de dégâts
(corps à corps) 30 % (15/6)
Cravache 1D3 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (cuisine) 65 % (32/13)
Premiers soins 44 % (22/8)

Langues
Allemand 35 % (17/7)
Anglais 35 % (17/7)
Arabe 55 % (27/11)
Français 35 % (17/7)

Les dernières exactions du baron Hauptmann

Chaque soirée que Hauptmann passe au Harem Noir, 1D6+2 autres clients sont également présents.
Deux videurs encadrent la porte dans l'impasse, contrôlent les clients potentiels et encaissent le prix d'entrée (50 $). Suleiman et 1D2 videurs se trouvent dans la pièce principale avec les filles inoccupées qui ne se trouvent pas dans leurs cellules à l'étage en raison de leurs blessures (quatre filles avec 6 PV s'y trouvent actuellement).
Pour satisfaire ses pulsions, le baron Hauptmann choisit une jolie victime à qui il inflige 2D6 points de dégâts au cours des deux à trois heures qui suivent, pendant que l'eunuque lui apporte régulièrement rafraîchissements et canapés. Pleinement concentré sur son jouet fragile, il ne s'occupe pas du tout des débordements potentiels dans l'établissement (excepté en cas d'échange de coups de feu) ou des entrées et sorties discrètes dans son cabinet (il part du principe qu'il s'agit de l'eunuque).

Le mouton caché sous une peau de loup

Un investigateur pourrait, après s'être acquitté de son droit d'entrée, se présenter comme un nouveau client et dépeindre à Suleiman ses penchants (brièvement ou en détail, mais qui ne peuvent pas être obtenus dans un bordel habituel). Connaissant vraisemblablement mieux que quiconque la profondeur insondable de l'abjection de l'âme humaine, il reste impassible, quoi qu'on lui expose, et laisse au personnage le choix de sa victime.
Le prix pour la nuit s'élève à 150 $, plus les « dommages et intérêts en cas d'endommagement de la marchandise » (100 $ par point de vie). Cette conversation si dédaigneuse coûte 0/1 point de SAN.
Chaque client se voit assigner un cabinet, mais plusieurs investigateurs peuvent venir séparément ou en groupe. Une fois sur place (la disposition des lieux est laissée à l'appréciation du Gardien), ils peuvent se mettre en quête du baron sans se faire repérer (*Discrétion, Trouver Objet Caché* ou *Écouter*). Cependant, ils se trouvent dans le même couloir que lui, uniquement s'ils ont de la *chance*. L'autre couloir peut être atteint en passant par la réception ou un petit escalier depuis l'étage où ils peuvent tomber nez à nez avec le troisième eunuque.
Avant de pouvoir explorer aussi silencieusement que possible le Harem Noir, il leur faut trouver un moyen pour calmer leur distraction de la nuit. En fonction de la fille choisie, ils peuvent l'apaiser avec de l'argent ou des menaces ; elle peut être complètement apathique, suffisamment nouvelle pour se réjouir d'une destruction des lieux ou tellement sous emprise qu'elle donne l'alerte dès qu'elle se retrouve seule… Le Gardien doit décider au cas par cas si les investigateurs peuvent raisonnablement supporter des difficultés supplémentaires ou non.

La persuasion par les armes

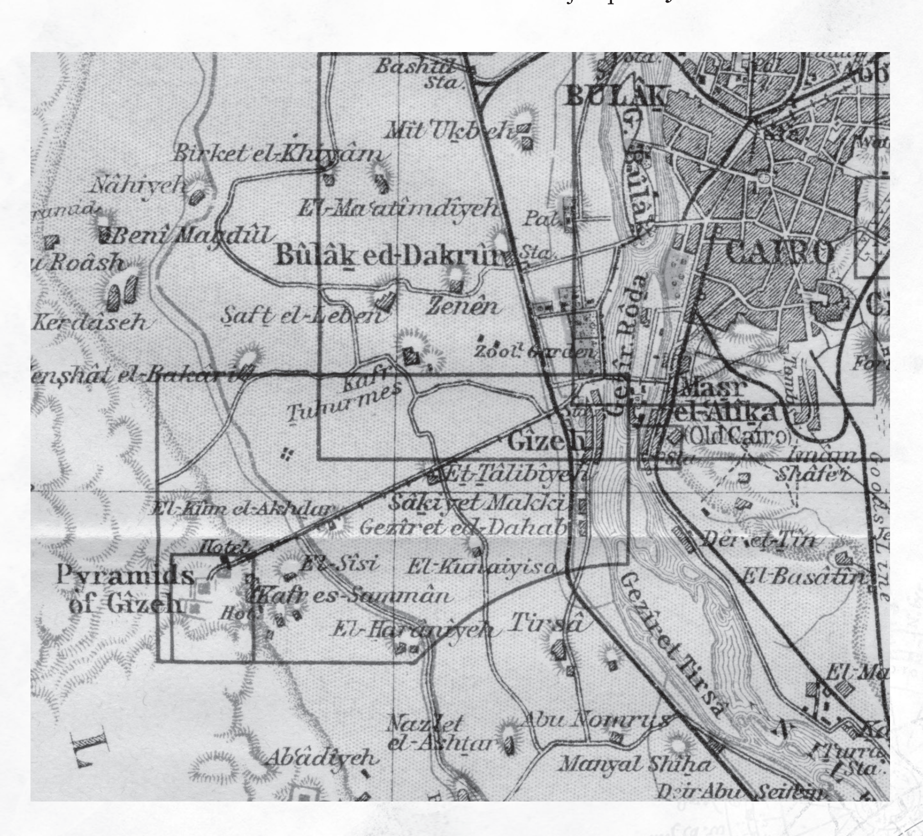
Discuter avec Suleiman sous la menace d'une arme est une alternative peu subtile, mais pas sans espoir de réussite. Dans ce cas, il reste calme et tente d'apaiser la situation en mentionnant ses très bonnes relations dans les « hautes sphères ». Il poursuit ainsi tant qu'il pense que son établissement est en danger. Son objectif est de faire partir les intrus sans que sa clientèle ne remarque le trouble et de les faire ensuite suivre et assassiner.
S'il constate en revanche que les investigateurs en ont après l'un de ses clients et non son établissement, comme c'est effectivement le cas, il réagit différemment, d'autant que ce dernier est européen et qu'il ne l'a encore jamais vu ici (il ne connaît pas le nouveau corps du baron). Il exige en contrepartie que les meurtriers en puissance aient la décence de ne pas effrayer les autres clients et emportent le cadavre du baron en repartant. Si les investigateurs acceptent, il hausse les épaules et demande à l'un des eunuques de les mener au cabinet concerné.

Le purgatoire

Alors que les deux premières méthodes épargnent le Harem Noir, celle-ci prévoit son annihilation. Dans ce cas, Suleiman et ses hommes combattent jusqu'au dernier souffle, pendant que les clients prennent leurs jambes à leur cou et que les eunuques tranchent la gorge de toutes les filles pour ne laisser aucun témoin.
Un soutien serait certainement utile ici. La rumeur selon laquelle des Européennes auraient été enlevées et réduites en esclavage au Harem Noir pourrait aider.

Edward Chandler

Edward Chandler voyage dans un aéronef très moderne depuis la zone de production aéronautique de NWI. Officiellement, il veut visiter les fouilles de la Chandler Foundation au Caire et son aéronef doit s'amarrer près du site en question.
Il arrive donc le **18 septembre** vers trois heures du matin. Les observateurs peuvent distinguer dans l'obscurité les projecteurs de l'appareil, voire reconnaître le logo de NWI à la lumière de la lune, avec un jet sous *Trouver Objet Caché* ou des jumelles.
Un véhicule emmène ensuite Edward Chandler et ses gardes du corps à l'**hôtel Mena House**, où il restera jusqu'au Jour de la Bête.



Edward Chandler

48 ans, l'« Enfant »

FOR	70
DEX	80
POU	90
CON	70
APP	90
ÉDU	94
TAI	65
INT	100

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 18

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 + 1D4 points de dégâts

Protection
9 points grâce au gilet pare-balles qu'il porte à chaque apparition en public, qui ne couvre cependant que le torse et évite les dégâts avec une probabilité de 50 % (25/10)

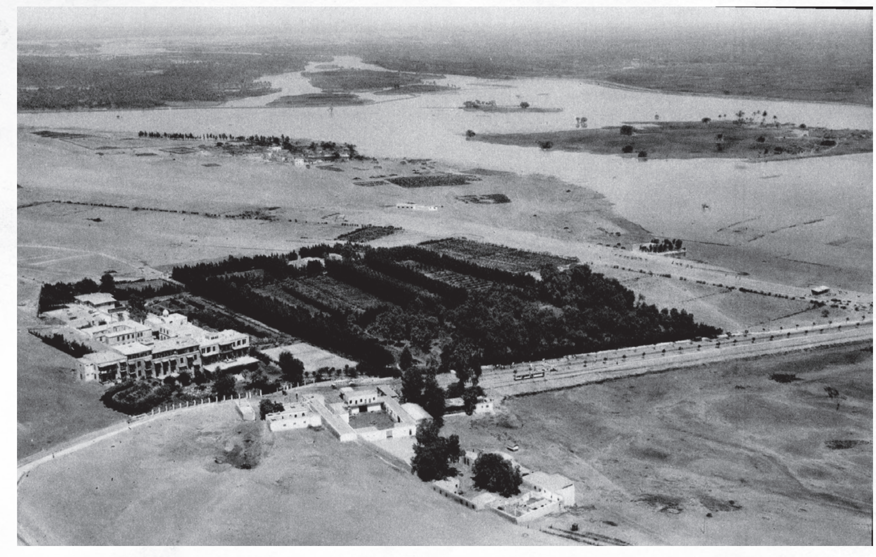
Compétences

Anthropologie	65 % (32/13)
Archéologie	85 % (42/17)
Arts et métiers (chant)	75 % (37/15)
Bibliothèque	95 % (47/19)
Comptabilité	90 % (45/18)
Crédit	95 % (47/19)
Droit	65 % (32/13)
Histoire	95 % (47/19)
Mythe de Cthulhu	53 % (26/10)
Naturalisme	50 % (25/10)
Occultisme	75 % (37/15)
Persuasion	95 % (47/19)
Pilotage (avion)	75 % (37/15)
Psychologie	95 % (47/19)
Sciences (astronomie)	60 % (30/12)
(chimie)	55 % (27/11)
(géologie)	50 % (25/10)

Langues

Allemand	75 % (37/15)
Anglais	99 % (49/19)
Arabe	75 % (37/15)
Chinois	80 % (40/16)
Égyptien ancien	85 % (42/17)
Espagnol	75 % (37/15)
Français	85 % (42/17)
Grec ancien	75 % (37/15)
Latin	80 % (40/16)
Roumain	75 % (37/15)

Sortilèges
Appeler/Congédier la Bête



L'hôtel Mena House.

L'hôtel Mena House

Ce célèbre hôtel de luxe très apprécié, dont le nom est dérivé du pharaon Ménès, se trouve à l'ouest du Caire, près du côté nord de la grande pyramide de Gizeh, au bord du désert libyen. L'hôtel a été terminé en 1886 ; après plusieurs changements de propriétaire, il est actuellement en possession du millionnaire égyptien George Nungovich.

Outre son emplacement idéal pour visiter les pyramides, il se distingue par ses sanitaires et autres équipements de grande qualité. Un médecin anglais et une infirmière travaillent même sur place. L'hôtel dispose de plus de 200 lits, d'un jardin, d'une zone de jeux et d'un manège à chevaux, d'un bureau de poste et d'une piscine, également accessible aux personnes extérieures. De nombreux malades et convalescents comptent parmi les hôtes, mais également des notables du milieu politique, économique et culturel.

- Pension complète : à partir de 130 piastres ;
- Brunch vers 13 h 00 : 30 piastres ;
- Dîner 19 h 30 : 50 piastres.

L'hôtel n'est pas complet et les investigateurs peuvent donc y prendre une chambre pour approcher Edward Chandler.

Agatha Christie

La célèbre auteure britannique de romans policiers loge actuellement à l'hôtel. Son dernier livre (*Les Sept Cadrans,* titre original : *The seven Dials Mystery*) est paru en janvier de cette année ; elle cherche ici de l'inspiration pour la suite.

Les Sept Cadrans est l'histoire d'un mystère concernant sept réveils dans le quartier londonien de Seven Dials, d'une boîte de nuit du même nom, et d'une société secrète internationale dont les membres ont le visage dissimulé sous des capuches. La critique du *Times* fut la suivante : « Il est très dommage que Mme Christie ait renoncé dans son roman à la description de la procédure méthodique de l'investigation d'un crime clairement défini, au profit d'un complot universel. »

Agatha Christie sera pendant quelques jours l'accompagnatrice d'Edward Chandler, surveillé en permanence par ses gardes du corps. Il ne peut naturellement pas résister à la tentation de converser sur le sujet des sociétés secrètes et pourrait même trahir quelques informations spécifiques à la Confrérie de la Bête. Les investigateurs peuvent tout simplement se joindre aux conversations, les épier ou discuter avec la sympathique Britannique.

En octobre 1930, *L'Affaire Protheroe* (titre original : *The Murder at the Vicarage*) sera publié, avec le personnage de Miss Marple (personnage apparu jusqu'ici uniquement dans des nouvelles). Ce personnage repose peut-être sur des discussions qu'elle aura eues avec certains investigateurs à l'hôtel...

Attentat suicide ?

Tant qu'Edward Chandler se trouve au Mena House, seul un attentat suicide pourrait réussir. Il faut partir du principe que ses gardes du corps élimineront tout attaquant, avant son action ou immédiatement après.

Agatha Christie pourrait également faire une mauvaise interprétation de la situation et se placer devant lui pour le protéger !

Si contre toute attente, l'assassinat réussissait, tout l'hôtel serait à leurs trousses ; ils ont tout de même tué un membre de la haute...

Il est peu probable que le coupable sorte vivant de cet acte téméraire.

3 gardes du corps
32 à 35 ans

FOR	60
DEX	50
POU	50
CON	75
APP	45
ÉDU	50
TAI	70
INT	55

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 62 % (31/12)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 60 % (30/12)
  Matraque 1D6 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (armes de poing) 70 % (35/14)
  Revolver .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences
Conduite 65 % (32/13)
Droit 30 % (15/6)
Persuasion 33 % (16/6)
Psychologie 39 % (19/7)
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

Langues
Anglais 50 % (25/10)

Mehon Bahari
53 ans, fonctionnaire

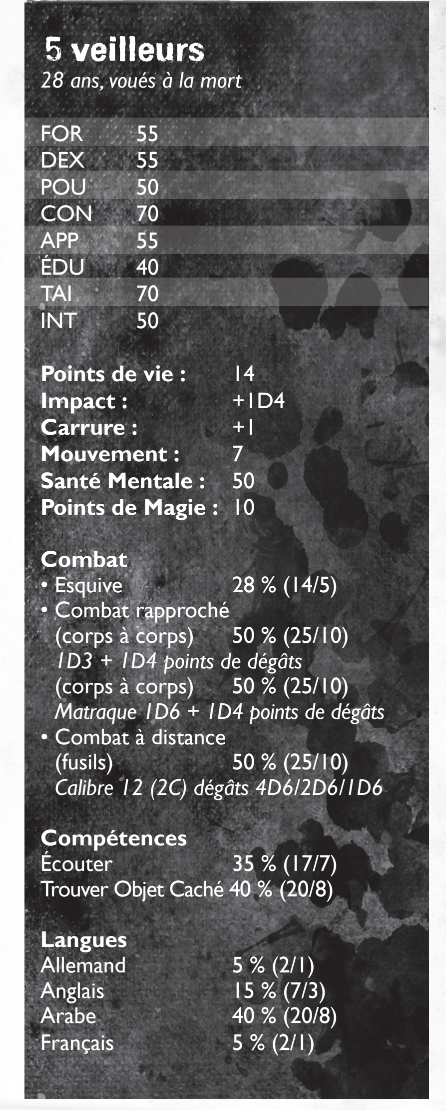
FOR	55
DEX	70
POU	75
CON	30
APP	55
ÉDU	80
TAI	50
INT	80

Points de vie : 8
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 75
Points de Magie : 15

Combat
- Esquive 35 % (17/7)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences
Comptabilité 72 % (36/14)

Langues
Allemand 35 % (17/7)
Anglais 70 % (35/14)
Arabe 80 % (40/16)
Français 12 % (6/2)



5 veilleurs
28 ans, voués à la mort

FOR	55
DEX	55
POU	50
CON	70
APP	55
ÉDU	40
TAI	70
INT	50

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 28 % (14/5)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 50 % (25/10)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 50 % (25/10)
  Matraque 1D6 + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (fusils) 50 % (25/10)
  Calibre 12 (2C) dégâts 4D6/2D6/1D6

Compétences
Écouter 35 % (17/7)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Langues
Allemand 5 % (2/1)
Anglais 15 % (7/3)
Arabe 40 % (20/8)
Français 5 % (2/1)

Le plateau de Gizeh

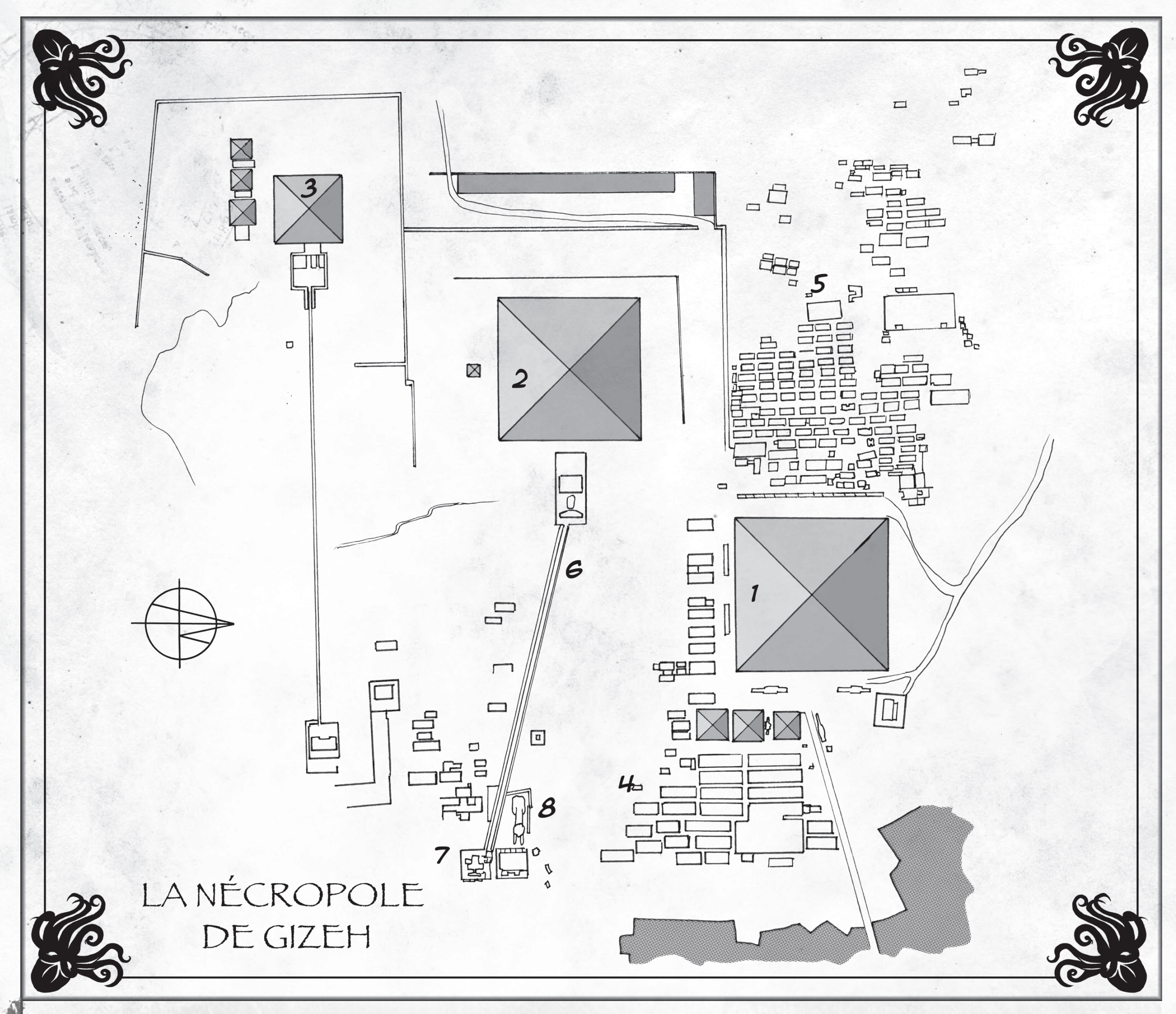
Pendant que les Fils de la Terreur sèment le chaos et provoquent une instabilité politique dans les grandes métropoles du monde, et que les adeptes du temple de Rhon Paku appellent sans le savoir les horribles dholes (si les investigateurs n'ont pas pris de contre-mesures), le dernier chapitre se déroule pour les investigateurs sur le plateau de Gizeh.

Sans intervention des investigateurs

À la tombée de la nuit, seuls les gardes demeurent encore sur le plateau. Pour éviter les pilleurs de tombeaux, l'ensemble de la nécropole est surveillé (sur ordre du roi). Le responsable se nomme Mehon Bahari ; il commande cinq veilleurs de nuit. Il est connu pour surgir à la tombée de la nuit, sans s'annoncer, afin de contrôler personnellement la diligence de ses hommes qui restent ensuite seuls jusqu'au lever du jour.



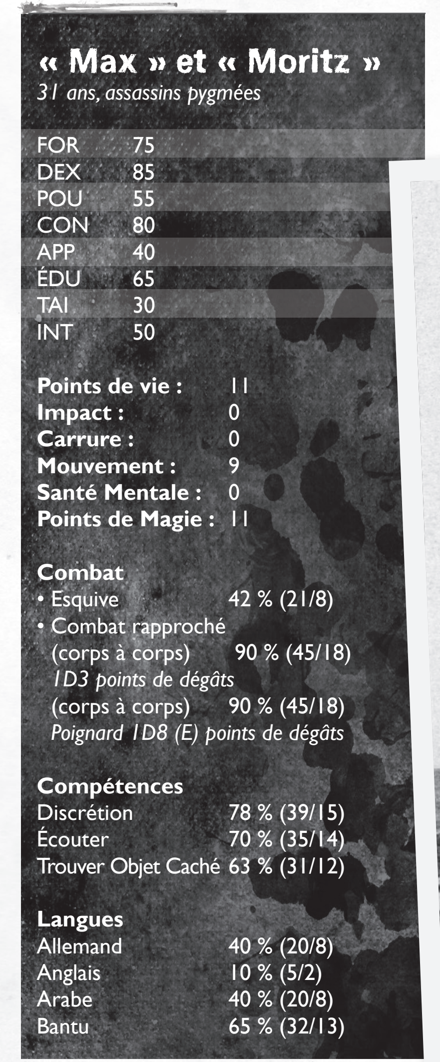
La nécropole.



Aperçu de la nécropole de Gizeh

Toutes les pyramides ont été construites pendant la IVe dynastie et servent de tombeau à une lignée de rois. Khéops était le fils de Snéfrou, Khéphren celui de Khéops, et Mykérinos probablement celui de Khéphren. C'est à eux que l'on doit les grandes pyramides d'Égypte.

1. **Pyramide de Khoufou (Khéops) :** également connue sous le nom de « Grande pyramide », c'est la plus ancienne des trois pyramides de Gizeh et la plus haute du monde. La fin de sa construction est datée de 2580 avant J.-C. La grandeur, la symétrie et la splendeur de cette pyramide ont depuis toujours travaillé l'imagination de l'Homme. Les mystiques sont d'avis que ces œuvres n'étaient pas qu'un tombeau, mais également un canal pour les énergies spirituelles que l'Homme moderne ne connaît plus ; ce canal pourrait déployer une puissance insoupçonnée. Aujourd'hui encore, elle mesure presque 140 mètres de haut et 230 mètres de côté. À l'est de la pyramide se trouvent les trois pyramides des reines ; un temple mortuaire dont il ne reste que les fondations et le dallage en basalte attenant au bord est.
2. **Pyramide de Khafrê (Khéphren) :** presque aussi haute que la Grande pyramide, c'est la deuxième plus haute du monde. Elle paraît cependant plus grande en raison de ses fondations. Ici aussi, un temple mortuaire réduit à ses fondations se trouve à l'est de la pyramide.
3. **Pyramide de Menkaourê (Mykérinos) :** mesurant un peu plus de 100 mètres à sa base et plus de 60 mètres de haut, elle n'atteint même pas la moitié de la taille des deux autres. L'explication de sa si petite taille donnée par les égyptologues est le coût de la construction, la place manquante ou un retour aux constructions des temples de Rê. Les pyramides des trois reines au sud sont restées inachevées et le temple mortuaire à l'est montre les signes d'une construction hâtive et incomplète. La route qui part vers l'est à partir du temple mortuaire est pratiquement en ruines.
4. **Cimetière est :** les mastabas sont disposés en rang et constituent une excellente cachette pour les investigateurs.
5. **Cimetière ouest :** identique au cimetière est.
6. **Route vers la pyramide de Khéphren :** elle va du temple mortuaire de la pyramide de Khafrê au temple de la vallée près du Sphinx. Elle est en bon état et les investigateurs peuvent également s'y cacher.
7. **Temple de la vallée :** c'est l'un des bâtiments les mieux conservés de la nécropole, il fournit une excellente cachette près du sphinx.
8. **Sphinx :** ce monstre en calcaire mesure presque 75 mètres de long. Entre ses pattes avant se trouvent un petit autel et une stèle votive. C'est là que se tiendra Edward Chandler pour lancer le sortilège *Appeler/Congédier la Bête*.



« Max » et « Moritz »

31 ans, assassins pygmées

FOR	75
DEX	85
POU	55
CON	80
APP	40
ÉDU	65
TAI	30
INT	50

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 11

Combat
• Esquive 42 % (21/8)
• Combat rapproché
(corps à corps) 90 % (45/18)
1D3 points de dégâts
(corps à corps) 90 % (45/18)
Poignard 1D8 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 78 % (39/15)
Écouter 70 % (35/14)
Trouver Objet Caché 63 % (31/12)

Langues
Allemand 40 % (20/8)
Anglais 10 % (5/2)
Arabe 40 % (20/8)
Bantu 65 % (32/13)

Assassinat des veilleurs

Vers minuit, les pygmées de Gregor von Lüderitz passent de garde en garde pour leur trancher la gorge dans le plus grand silence. Ils dissimulent ensuite les corps et leurs armes parmi les ruines.

Arrivée des chefs

Peu avant le lever du soleil, quatre voitures arrivent par la route nord, contournent la pyramide de Khéops par l'est et s'arrêtent à une centaine de mètres des pattes du sphinx. Quatre Arabes armés de mitraillettes (avec 50 munitions chacun) sautent hors du premier véhicule. Ces hommes ont été formés par Katif et sont prêts à sacrifier leur vie pour Edward Chandler.

Deux d'entre eux explorent les lieux pour contrôler si aucun autochtone ne s'est installé ici pour la nuit ; les autres partent en reconnaissance pour s'assurer qu'il n'y aura pas d'ennuis.

Sur le signe de l'un des gardes, les portes des voitures s'ouvrent et le baron Hauptmann, Lang-Fu et six Arabes vêtus de robes noires descendent (les quatre conducteurs et deux autres).

Abdul
35 ans

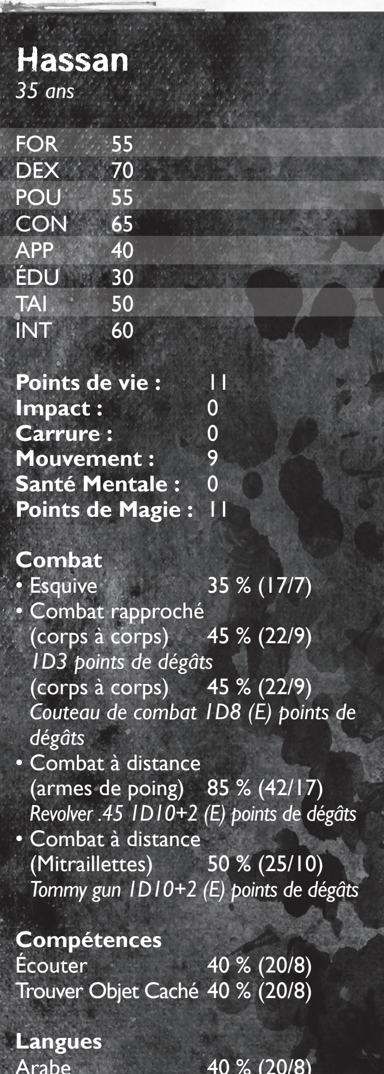
FOR	70
DEX	75
POU	50
CON	75
APP	45
ÉDU	25
TAI	70
INT	55

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 38 % (19/7)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 65 % (32/13)
  Couteau de combat 1D8 (E) + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (Mitraillettes) 55 % (27/11)
  Tommy gun 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences
Écouter 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Langues
Arabe 40 % (20/8)



Hassan
35 ans

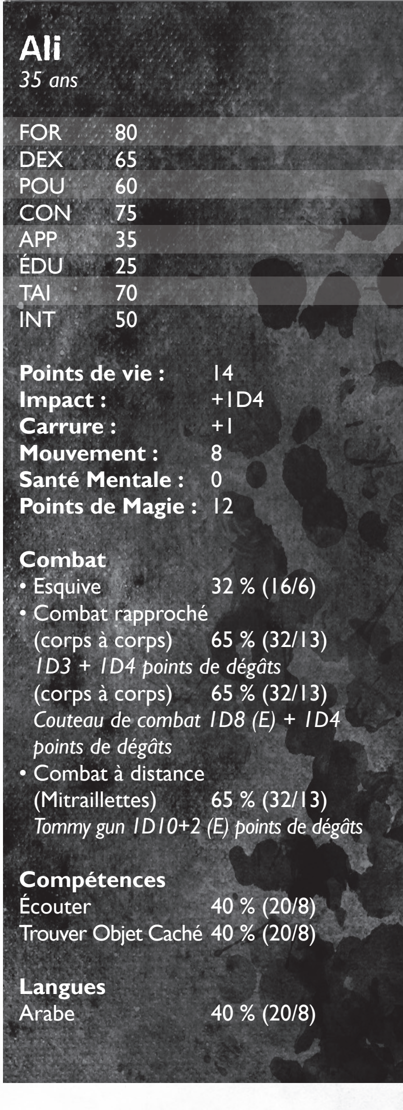
FOR	55
DEX	70
POU	55
CON	65
APP	40
ÉDU	30
TAI	50
INT	60

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 11

Combat
- Esquive 35 % (17/7)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 45 % (22/9)
  1D3 points de dégâts
  (corps à corps) 45 % (22/9)
  Couteau de combat 1D8 (E) points de dégâts
- Combat à distance
  (armes de poing) 85 % (42/17)
  Revolver .45 1D10+2 (E) points de dégâts
- Combat à distance
  (Mitraillettes) 50 % (25/10)
  Tommy gun 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences
Écouter 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Langues
Arabe 40 % (20/8)



Ali
35 ans

FOR	80
DEX	65
POU	60
CON	75
APP	35
ÉDU	25
TAI	70
INT	50

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 12

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 65 % (32/13)
  Couteau de combat 1D8 (E) + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (Mitraillettes) 65 % (32/13)
  Tommy gun 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences
Écouter 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Langues
Arabe 40 % (20/8)



Reza
35 ans

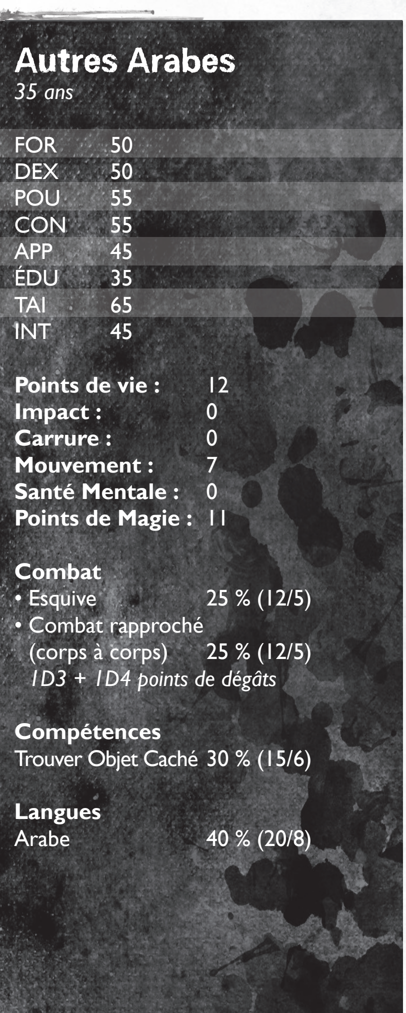
FOR	80
DEX	60
POU	40
CON	60
APP	35
ÉDU	30
TAI	75
INT	50

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 8

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 75 % (37/15)
  1D3 + 1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 75 % (37/15)
  Couteau de combat 1D8 (E) + 1D4 points de dégâts
- Combat à distance
  (Mitraillettes) 45 % (22/9)
  Tommy gun 1D10 + 2 (E) points de dégâts

Compétences
Écouter 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

Langues
Arabe 40 % (20/8)



Autres Arabes
35 ans

FOR	50
DEX	50
POU	55
CON	55
APP	45
ÉDU	35
TAI	65
INT	45

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 11

Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché
  (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Trouver Objet Caché 30 % (15/6)

Langues
Arabe 40 % (20/8)

Sortilège Appeler/Congédier la Bête

Ce sortilège semblable aux autres sortilèges de type *Appeler/Congédier (Divinité)* a été enseigné à Nophru-Ka par Nyarlathotep il y a très longtemps.

Edward Chandler, le baron Hauptmann et Lang-Fu le connaissent également. Ils peuvent dépenser à eux trois 199 points de magie et lancer le sortilège en seulement une minute avec 95 % de chance de réussir.

Comme pour tous les sortilèges *Appeler/Congédier*, la Bête peut en principe être renvoyée, mais cette manœuvre est extrêmement difficile dans les faits en raison de ses nombreux points de POU. La probabilité de base est de 5 % pour 10 points de magie (1 point de magie pour 25 points de POU) ; chaque point de magie de plus ajoutant 5 %.



La Bête

FOR	1000
DEX	100
POU	250
CON	500
APP	0
ÉDU	0
TAI	750
INT	5

Points de vie : 125
Impact : +20D6
Carrure : +12
Mouvement : 12
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 50

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché : Elle se « contente » d'avancer et de piétiner.

- Esquive 50 % (25/10)
- Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
  Pattes 12D6 + 20D6 points de dégâts

Protection
20 points de peau de pierre

Perte de Santé Mentale
Voir la Bête peut faire perdre 1D6/1D20 SAN.

Ces Arabes sont là pour fournir des points de magie supplémentaires pour le sortilège et Edward Chandler a pris soin de s'habiller comme eux. Ils ne sont donc que cinq, dont Katif s'il a survécu au **chapitre XII** (s'y référer pour les attributs et valeurs).

La seule possibilité qu'ont les investigateurs de le reconnaître est de réussir un jet sous *Trouver Objet Caché* en examinant les Arabes ; l'un d'entre eux a effectivement des traits occidentaux. Les joueurs doivent alors exprimer clairement qu'ils en concluent qu'il s'agit d'Edward Chandler.

Les gardes du corps de Lang-Fu sont également présentes, mais elles restent dans leur véhicule.

Appel de la Bête

Le groupe approche du sphinx et commence immédiatement à psalmodier le chant. *L'Appel* est couronné de succès et dès que le Sphinx montre des signes de vie, le groupe court jusqu'aux véhicules et s'en va, faisant confiance aux destructions provoquées par la Bête pour dissimuler leur présence sur les lieux.

Le groupe se sépare et Edward Chandler retourne vers son aéronef pour rentrer aux États-Unis et peaufiner son plan de conquête du monde.

La Bête

On dit que le sphinx fut sculpté dans un affleurement de calcaire pendant la IVe dynastie, à l'époque où les pyramides furent érigées. C'est faux ; il reposait déjà dans le sable bien avant la venue de l'Homme sur le plateau. Seul son visage fut ajouté, car il n'en possédait pas ; le nom arabe du sphinx est Abu el-Hol, « Père de la Terreur ».

La Bête ne peut revêtir une forme terrestre que lorsqu'elle est appelée sur le plateau de Gizeh, près du grand sphinx. En cas de succès du sortilège, le sol sous le sphinx tremble légèrement, indiquant que l'essence de la Bête entre dans la pierre. Son corps se fléchit et ses membres commencent à bouger dans un craquement de pierre, tandis que son visage de pharaon se fissure et tombe, laissant apparaître un cercle de vide dans lequel on peut voir des soleils tourbillonnants et des galaxies.

La Bête est quasiment dépourvue d'intelligence et commence à détruire tout ce qui se trouve à portée de ses pattes, vivant ou non. Elle dévaste le Caire avant de se diriger au sud, vers Louxor, lieu de l'ancienne Thèbes.

Après y avoir tout saccagé, elle se tourne vers les rives de la Méditerranée puis continue son chemin vers Jérusalem.

Avec intervention des investigateurs

Plus que jamais, il est recommandé au Gardien d'adapter ce chapitre en fonction du groupe de personnages et du déroulement de la campagne.
Il est prévu que les investigateurs prennent la situation en main grâce à l'utilisation de la magie. Le Gardien devrait être en mesure d'entrevoir ce que les joueurs ont en tête et veillera à ce que la fin de la campagne soit difficile, mais pas impossible.

Conséquences des actions des jours précédents

Comme indiqué au début :

- Sans Edward Chandler, le rituel n'a plus aucun sens.
- Sans Lang-Fu, le groupe est affaibli sur le plan magique, mais il réussit tout de même.
- Sans le baron Hauptmann, c'est Gregor von Lüderitz qui prend sa place et compense la perte.

Actions des alliés

Il est difficile de prévoir les alliés des investigateurs ou le moment de leur action. Le Gardien devra veiller à l'équilibre des forces. Dans l'idéal, les alliés des deux camps s'éliminent mutuellement pour laisser aux investigateurs la confrontation finale avec les chefs. Il n'est pas improbable qu'Omar bin Elian, Sinan bin Umar et Saïd soient capables de supprimer les pygmées, les gardes du corps de Lang-Fu et quelques Arabes avant de mourir. Dans ce cas, le Gardien peut décrire les combats héroïques si les personnages en sont témoins, plutôt que de recourir à des duels de dés. Si les investigateurs arrivent avec du retard, peut-être trébucheront-ils sur les cadavres d'alliés et d'ennemis qui se seront livré un combat à mort...

Actions des investigateurs

La première question est bien sûr le moment où les investigateurs se rendront sur le plateau de Gizeh. S'ils veulent utiliser la *Barrière de Naach-Tith* (potentiellement découverte au **chapitre XI** à la bibliothèque de Celaeno), les préparatifs prennent la journée. Ils ne peuvent alors plus quitter la nécropole et doivent se cacher quelque part avant le coucher du soleil.
Ils trouvent une cachette idéale avec un jet sous *Trouver Objet Caché* ; sinon, il leur faut une réussite de *Discrétion* (un dé bonus). Chaque changement de lieu sur le plateau requiert une réussite de *Discrétion* (un dé bonus) ; en cas d'échec, un garde peut faire un jet sous *Écouter* ou *Trouver Objet Caché*. Les personnages découverts sont chassés à voix haute. Un garde peut fermer les yeux sur leur présence avec un jet sous *Persuasion* et 1D10x10 $.

Avant minuit

Si les investigateurs n'arrivent qu'après la tombée de la nuit, mais avant minuit, ils doivent se cacher pour ne pas se faire remarquer par les gardes. Un jet de *Chance* du groupe suffit, mais en cas d'échec il leur faut réussir un jet sous *Discrétion*. Les personnages découverts sont chassés.
Si un investigateur s'ouvre à Mehon Bahari lors de sa brève apparition, il lui faudra un jet sous *Persuasion* pour que le responsable croie qu'un danger menace le plateau. En cas de succès, l'avertissement est pris au sérieux, et il ordonne à ses gardes d'être particulièrement vigilants. Dans le cas contraire, il tranquillise les investigateurs, mais ne transmet pas l'information. Mehon Bahari ne se laisse pas corrompre et insiste même pour escorter les personnages jusqu'en ville. Ils peuvent certes se faire déposer au Mena House pour ne pas éveiller l'attention, mais ils devront retourner discrètement sur le site ensuite.
Les gardes avertis seront tout de même victimes des pygmées, mais pourront peut-être en emporter un ou les deux avec eux dans la mort.

Une bonne cachette.

Vers minuit, les investigateurs pourraient être témoins de l'un des meurtres de Max et Moritz avec une réussite à un test extrême de *Trouver Objet Caché* et auraient l'opportunité de leur tendre un piège.

Après minuit

Si les investigateurs arrivent sur le plateau de Gizeh après minuit, un jet sous INT souligne l'absence de gardes, anormale sur ce site. Un personnage trébuche sur un cadavre mal dissimulé avec une réussite de *Trouver Objet Caché* (avec un dé bonus). Son arme peut toujours servir à compléter l'arsenal du groupe ; cependant, les veilleurs n'ont pas de munitions de rechange.

Avant le lever du soleil

Les investigateurs peuvent échapper à l'examen rapide des lieux par les quatre Arabes avec une réussite de *Discrétion*. S'ils n'arrivent qu'au lever du soleil, ils devront livrer un assaut désespéré contre leurs ennemis, faisant fi des pertes possibles, afin d'interrompre le rituel.

Feu !

Si les investigateurs attaquent Edward Chandler et ses accompagnateurs, avec des armes, lors de leur arrivée, les Arabes ouvrent immédiatement le feu tandis que les membres de la Confrérie se retirent dans la limousine blindée d'Edward Chandler. Ils attendent que les attaquants soient vaincus ; si les Arabes montrent des signes de faiblesse ou sont tués, ils lanceront quelques sortilèges.
Edward Chandler tient à libérer la Bête, mais si les investigateurs l'en empêchent, il quitte le plateau et les personnages devront alors réagir vite pour l'arrêter.

Magie

Pour *Congédier* la Bête, il faudrait une quantité considérable de points de magie, avec un résultat somme toute incertain.
La *Barrière de Naach-Tith* est la solution la plus prometteuse si la Bête y est enfermée. L'idéal serait de l'ériger lorsque les chefs de la Confrérie se trouvent dans son périmètre, pour qu'ils soient piétinés par la Bête dans sa fureur aveugle. La FOR de la barrière étant égale à 2D10 par point de magie investi, il est difficile d'estimer le résultat, étant donné que la Bête tentera de la briser en effectuant un test opposé de FOR. En cas d'échec, la Bête quitte volontairement le Sphinx qui redevient une statue de pierre.
Si les trois comploteurs survivent à ce piège mortel, les investigateurs devront les poursuivre.

Fin

Il faut se rappeler que l'Appel de la Bête et sa libération n'est qu'une partie d'un plan plus vaste, d'ampleur mondiale, avec la composante supplémentaire des Fils de la Terreur et l'invocation des dholes. Il est possible que les investigateurs ne découvrent pas toutes les trames de l'histoire ou ne relient pas à la Confrérie certaines parties du complot.
Si la Bête est arrêtée ou que son appel est évité, les personnages qui y ont pris part gagnent 1D20 points de SAN.
Si les investigateurs réussissent à agir sur les trois piliers du complot, ils gagnent 1D20 points de SAN supplémentaires.

Si Edward Chandler meurt

Si les investigateurs tuent Edward Chandler, ils ont tué dans l'œuf les plans de la Confrérie, mais les conséquences pour eux pourraient bien se révéler catastrophiques. S'ils ne sont pas éliminés sur-le-champ par ses accompagnateurs, les autorités s'intéresseront certainement de près à leur histoire.
Le meurtre sur le sol égyptien d'une personnalité mondialement connue et appréciée sera suivi d'une enquête minutieuse et les investigateurs écoperont sans doute de la peine capitale. Le plus sûr serait qu'il finisse piétiné par les pattes du Sphinx. La désolation semée sur le site effacerait toutes les traces et les personnages pourraient fuir sans être inquiétés.

Si la Confrérie mène son plan à bien

Si les investigateurs n'ont pas réussi à mettre suffisamment de bâtons dans les roues de la Confrérie, il n'est pas impossible que les efforts concertés des États aient pu limiter le chaos global. Sans lui, Edward Chandler ne peut pas prendre le contrôle du monde. Le Gardien sera juge du résultat, en fonction des efforts déployés par les joueurs.
Les investigateurs sachant cependant que la désolation qui s'abat sur le monde résulte de leur échec, ils perdent 1D20 points de SAN au cours des mois qui suivent.

Imperator Chandler
Enfin, Edward Chandler pourrait bien réussir ; après un vote d'urgence du Congrès, faisant de lui le président des États-Unis, il déploie les tentacules de ses machinations dans les moindres recoins de la planète, pour être prêt lorsque les astres seront à nouveau propices...

Les conditions de vie sur Terre ne changent pas (du moins au début), mais les investigateurs ne sont pas dupes et Edward Chandler a conscience de leur existence. Ils pourraient bien un jour voir leur tête mise à prix, ces grands chasseurs devenant à leur tour les proies des sectateurs fanatiques de Nyarlathotep...

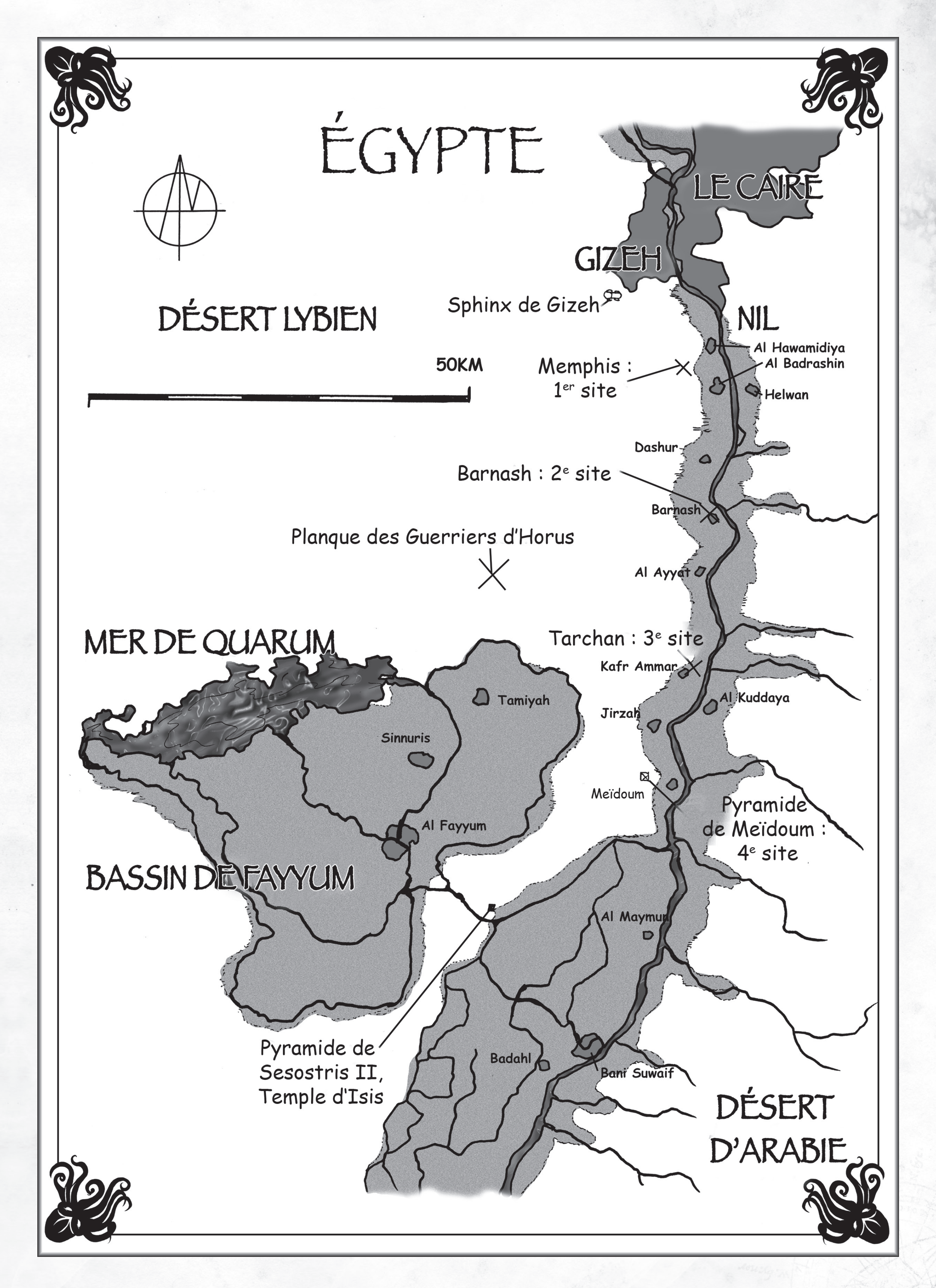


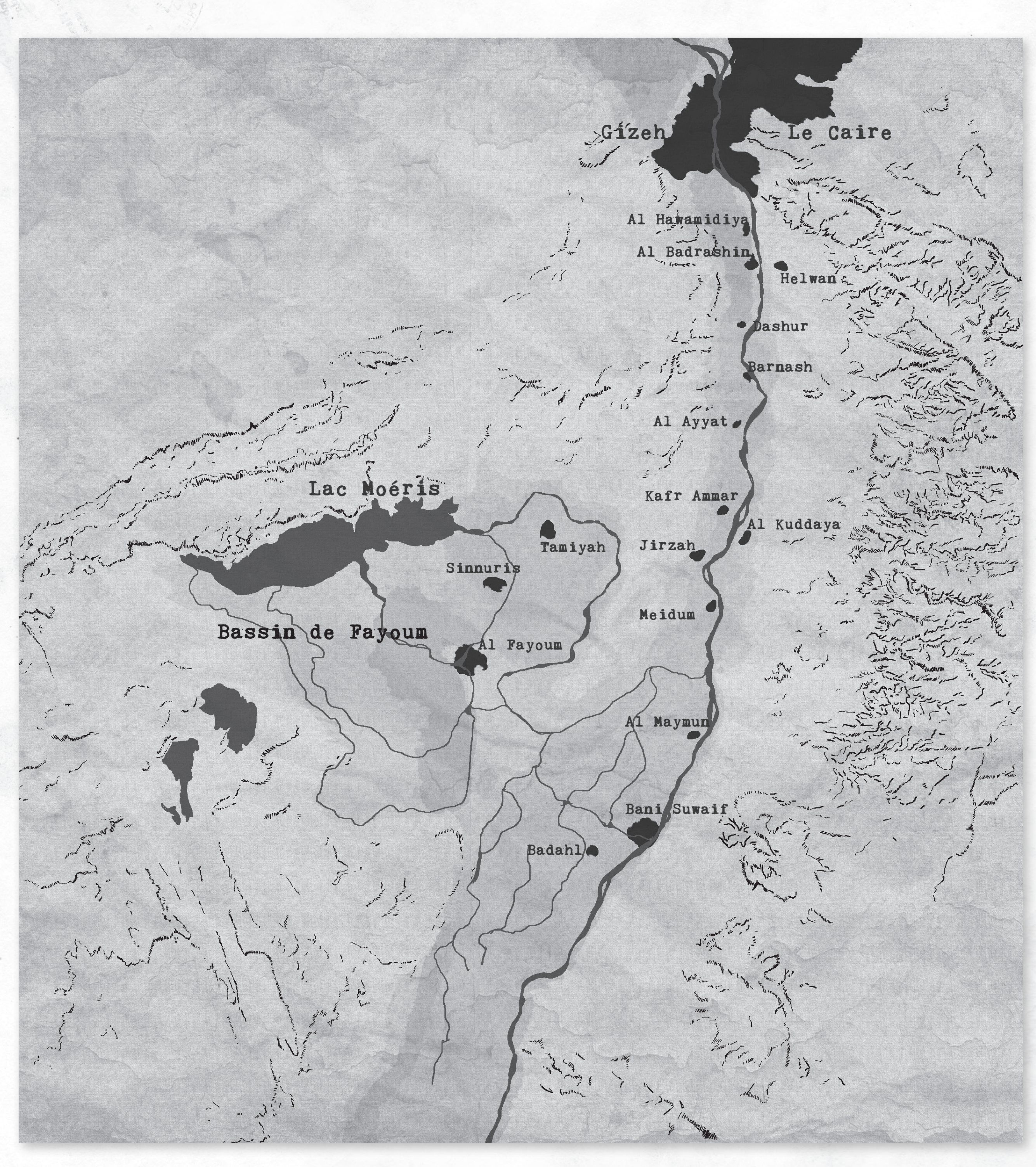
Aides de jeu

ICI EST MORT UN ENNEMI DU PEUPLE ÉGYPTIEN ! LES BRITANNIQUES SANS HONNEUR SOUILLENT NOTRE PATRIE, NOTRE CULTURE ET NOTRE PEUPLE ; NOUS ALLONS LAVER LE PAYS AVEC LEUR SANG. LE GLORIEUX PASSÉ DE NOTRE TERRE N'EST PLUS QUE L'OMBRE DE LUI-MÊME ET CES SOUVERAINS ÉTRANGERS SANS PASSÉ EN PORTENT LA RESPONSABILITÉ. L'ÉGYPTE AUX ÉGYPTIENS ! LORSQUE NOUS EMBRASSERONS ENFIN LA GLOIRE DE NOTRE PASSÉ, AU TEMPS OÙ LES PHARAONS DIRIGEAIENT LE PEUPLE AU NOM D'HORUS, ALORS NOUS RETROUVERONS NOTRE SPLENDEUR PASSÉE.

LES GUERRIERS D'HORUS

Aide de jeu n°42 : Lettre de revendication


ÉGYPTE
LE CAIRE
GIZEH
Sphinx de Gizeh
NIL
DÉSERT LYBIEN
50KM
Al Hawamidiya
Memphis : 1er site
Al Badrashin
Helwan
Dashur
Barnash : 2e site
Barnash
Planque des Guerriers d'Horus
Al Ayyat
MER DE QUARUM
Tarchan : 3e site
Kafr Ammar
Tamiyah
Al Kuddaya
Jirzah
Sinnuris
Meïdoum
Pyramide de Meïdoum : 4e site
Al Fayyum
BASSIN DE FAYYUM
Al Maymun
Pyramide de Sesostris II, Temple d'Isis
Badahl
Bani Suwaif
DÉSERT D'ARABIE



Aide de jeu n°43 : carte Egypte

Puisse la Sainte Mère de Dieu poser son regard miséricordieux sur son pauvre serviteur qui couche ces lignes blasphématoires pour nettoyer son âme de toutes ces pensées effroyables. Le Seigneur est tout puissant comme le disent les Saintes Écritures ; tout le paganisme et le polythéisme des royaumes passés des pharaons ne sont rien que bêtises superstitieuses d'ères barbares, ainsi parle mon abbé. Pourtant, chaque nuit d'insomnie, les puissantes griffes du sphinx de l'ombre m'attaquent et... un sphinx noir ? Quelle misérable tentative de mon esprit de mettre un nom sur cette indicible noirceur, cette créature à plusieurs têtes, crachant du sang et des os, bavant, mugissant, grinçant... il faut que je revienne à la raison. Il ne reste plus beaucoup de temps avant que notre refuge ne se transforme en un piège mortel, car Gizeh n'est pas loin. Les tablettes d'argile ancestrales du prêtre Nephren-Ka depuis longtemps disparu et que j'ai lues nous conduiron vers notre perte. Elle sait que je rédige ce texte ! Je sens le halètement brûlant, humide et répugnant de la Bête sur ma nuque. Quel immense pouvoir dans ces quelques lignes de papyrus qui appellent une telle créature ! Mon Dieu, pardonne-moi ! Cette nuit, je vais partir avec quelques frères et détruire la statue païenne que les locaux nomment Abu el-hol, qui signifie quelque chose comme père de la terreur. Mon Dieu, viens-moi en aide, car je ne dispose pas des mêmes pouvoirs qu'Amneris !

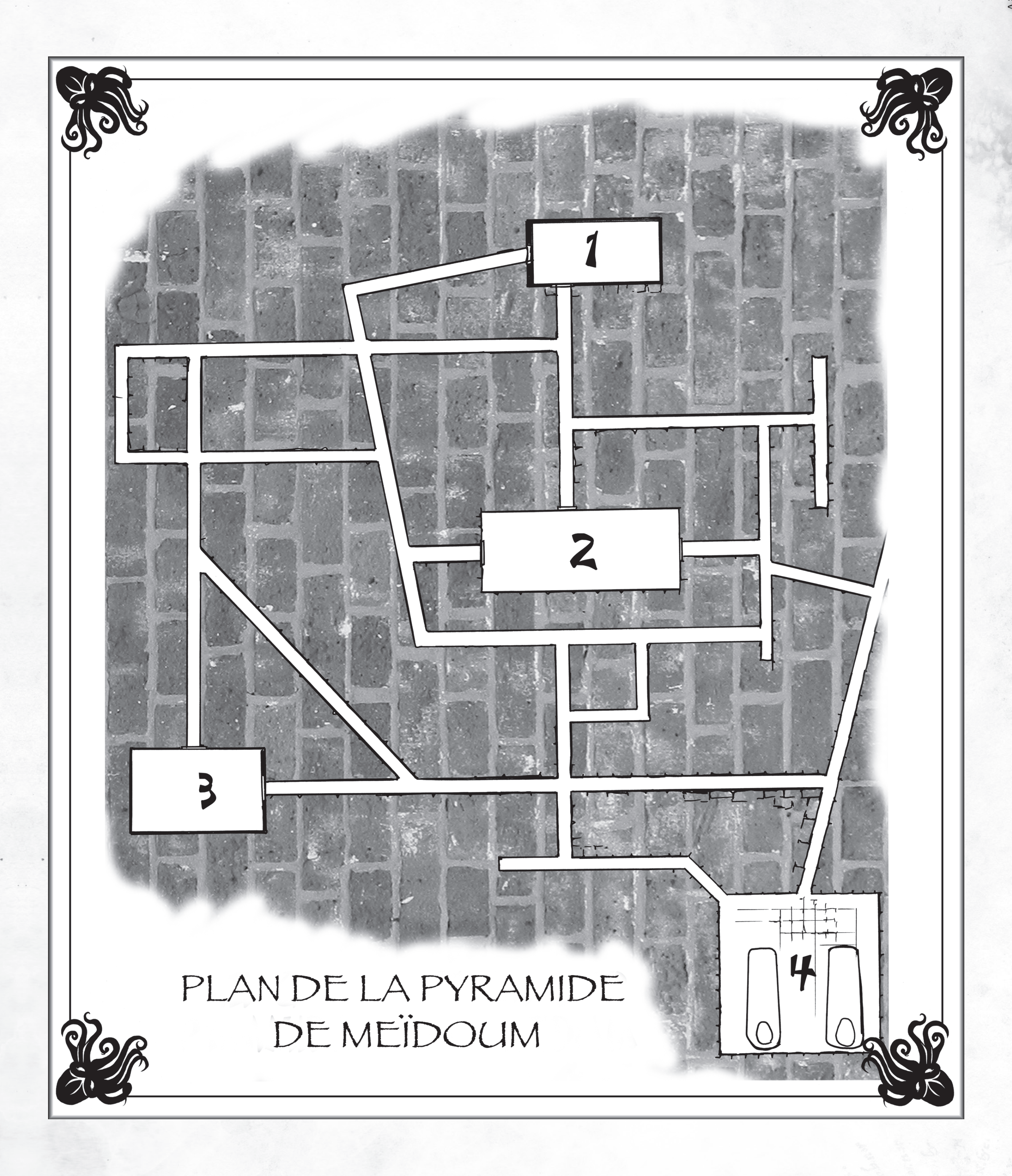
Aide de jeu n°44

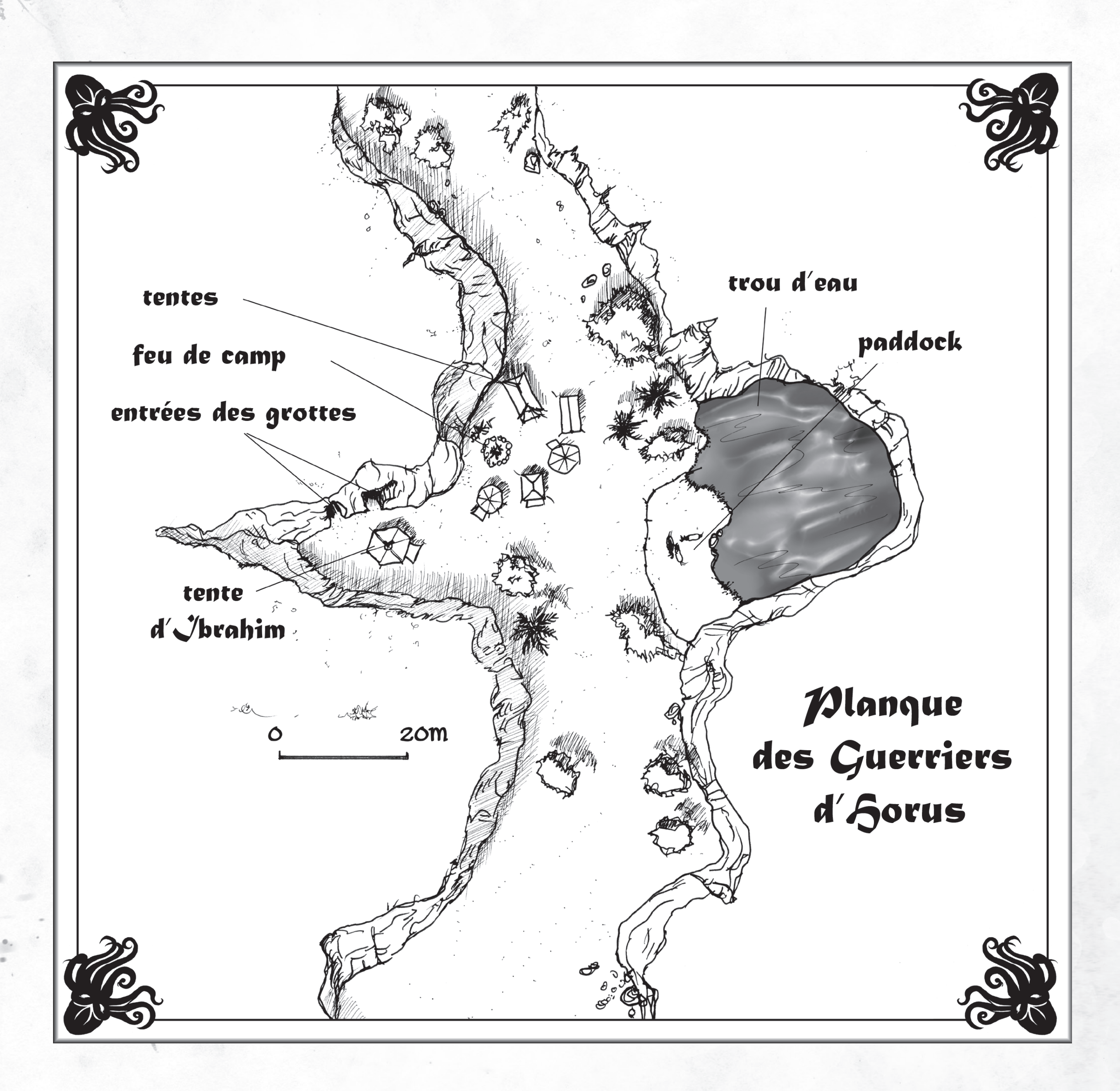
Seigneur de la nuit, du jour, de la vie et de la mort. Soit honoré par la grande bête noire qui sème la mort parmi ceux qui ne vénèrent pas ton nom, éternel Nephren-Ka. Que son appétit insatiable et sa fureur écrasent tous les ennemis de notre souverain. Cependant, le pouvoir du Sphinx Noir ne s'étend pas au-delà des pas d'un marcheur en un jour, mais il nous laisse l'essaimer afin d'accomplir son œuvre dans le royaume tout entier. À bas les ennemis de Nephren-Ka. Que leurs corps anéantis servent de pâture au Sphinx qui veille pour l'éternité sur notre Pharaon.

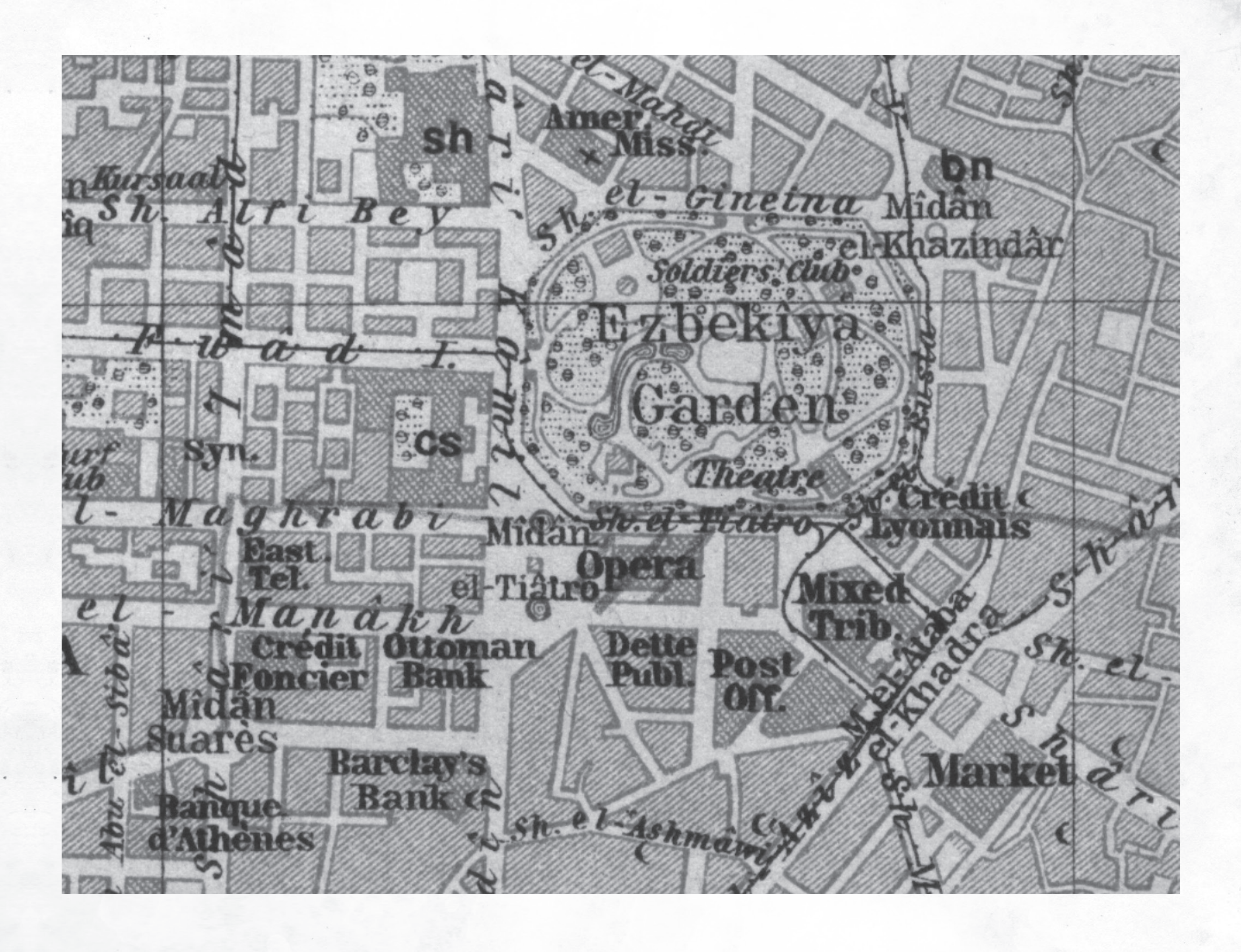
Aide de jeu n°45

Et c'est ainsi que lors du règne du puissant Sésostris II, fils du divin Amenemhat, père de notre bon souverain, les habitants de Memphis envoyèrent un messager à la cour de Thèbes. Il parla d'un monstre qui ravageait la terre des provinces et avalait les braves soldats du pharaon qui se mesuraient à la bête. Même les sages prêtres de Ptah, créateur du monde, semblaient impuissants face à la bête noire. Le Pharaon, béni soit le sol qu'il foulait, demanda conseil à Amneris, la grande prêtresse d'Isis, versée dans de nombreuses choses occultes. Celle-ci déclara reconnaître le mal, qui provenait de la même source impure que le légendaire Pharaon Noir [illegible]. Ses paroles suscitèrent une grande crainte parmi les scribes et prêtres de la cour, mais Sésostris, doté d'une grande sagesse, ordonna de bannir la créature par la magie. La courageuse prêtresse se rendit alors, accompagnée de quelques adeptes et de soldats, sur le plateau de la grande pyramide. Elle dirigea l'ânkh bénie par Isis contre le monstre à plusieurs têtes, lui lança sortilège sur sortilège, et renvoya la créature dans les ténèbres. Les habitants de Memphis glorifièrent la prêtresse et leur pharaon, qui accorda un vœu à Amneris. En toute humilité, elle demanda un lieu dans lequel elle pourrait vénérer Isis en l'honneur de Sésostris dont la bonté était sans limites. Il accéda à la requête de ce si fidèle serviteur, même par-delà sa mort.

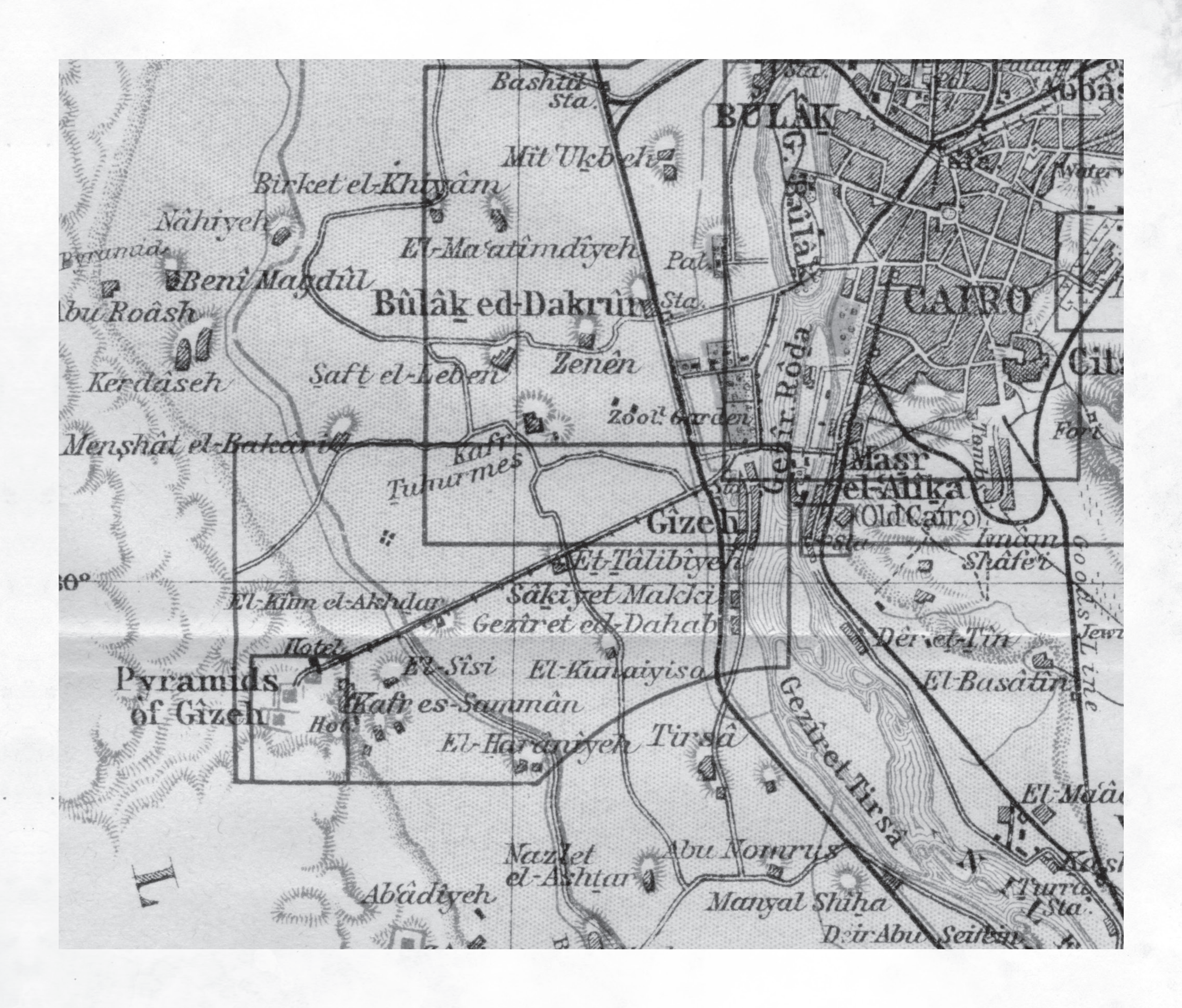
Aide de jeu n°46


1
2
3
4
PLAN DE LA PYRAMIDE
DE MEÏDOUM


tentes
feu de camp
entrées des grottes
tente
d'Ibrahim
trou d'eau
paddock
0
20m
Planque
des Guerriers
d'Horus


Amer. Miss.
sh
bn
Kursaal
Sh. Alfi Bey
Sh. el-Ginetna
Mîdân el-Khazindâr
Soldiers' Club
Ezbekîya Garden
Fuâd I.
Syn.
cs
Theatre
Crédit Lyonnais
Maghrabi
Mîdân el-Tiatro
Sh. el-Tiatro
Opera
East. Tel.
Manâkh
Mixed Trib.
Crédit Foncier
Ottoman Bank
Dette Publ.
Post Off.
Mîdân Suarès
Barclay's Bank
Banque d'Athènes
Sh. el-Ashmâwi
Market
el-Khadra


St Joseph's Ch.
Sirdârîya
Deutsches Arch.Inst.
Centr. Stores
Egypt. Police
Govt. Press
el-Sinâniya M.
Casino.
Bûlâq Bridge
Gezira Palace
Aquarium
Sh. el Gezira
el-Khatîri M.
Abu el-Ela M.
Royal Stables
B
Race Course
Gezîra Sporting Club
Tramway Co.


Bashtil Sta.
BULAK
Mit Ukbeh
Birket el-Khiyâm
Nâhiyeh
El-Ma'atîmdîyeh
Beni Magdûl
Bûlâk ed-Dakrur
Sta.
Abu Roâsh
Kerdâseh
Saft el-Leben
Zenên
Zool. Garden
Gezîr. Rôda
CAIRO
Menshât el-Bakâri
Kafr Tuhurmes
Masr el-Atîka
(Old Cairo)
Gîzeh
El-Tâlibîyeh
Imâm Shâfe'i
El-Kûm el-Akhdar
Sâkiyet Makki
Gezîret ed-Dahab
Hotel
Pyramids of Gîzeh
El-Sîsi
El-Kunaiyisa
Kafr es-Sammân
Dêr et-Tîn
El-Basâtîn
El-Harânîyeh
Tirsâ
Gezîret Tirsâ
Nazlet el-Ashtar
Abu Nomrus
Abâdîyeh
Manyal Shîha
Tura Sta.
Deir Abu Seifein
Fort
Goods Line

LA NÉCROPOLE DE GIZEH

1
2
3
4
5
6
7
8

